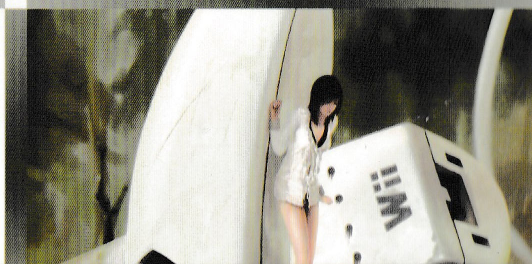

NISEKOI
ANIME NEW TYPE



我 们 了 解 游 戏 业



ISBN 7-88050-345-5
9 787880 503456

ISBN 7-88050-345-5
学苑音像出版社

定价：12元
北京次世代科技发展有限公司 制作

游戏批评 2006 秋季号

中国游戏的四维空间组曲

校园游戏入学指南

游戏是人类的天性 批评是前进的动力

游戏批评

三大特辑

中国游戏的四维空间组曲

校园游戏入学指南

网络游戏「五道关」

焦点软件批评

北欧战神传2

战国BASARA2

异度传说3 / 女神异闻录3

合金弹头3D / SD高达G世纪P

LOCOROCO / 洛克人ZX

横行霸道・自由都市故事

最终幻想3





音乐CD附送

《北欧战神传2》原创音乐集 Valkyrie Profile Original Sound Track

游戏批评

让我们的批评产生对业界的反思
让大家的批评形成对我们的鞭策

【秋季号】



请您填写回函表之后装入信封，按普通信件方式邮寄给我们，收件人地址请填写：北京东区安外邮局75号信箱 《游戏批评》编辑部 收 邮编：100011

读者调查表

请填入您的个人信息

■姓名：________ ■笔名（不填也可）：________

■年龄：________ ■性别：________ ■职业（或学生）：________

■联系地址：________

■邮政编码：________ ■电话号码：________

■E-mail ／ QQ ／ MSN：________

请就回函表中提出的问题填入您的意见：

（1）您对本期《游戏批评》的总体评价如何？

□非常好 □还可以 □一般 □不理想 □很差

（2）请填入您认为本期《游戏批评》中最有趣的内容（标题或页码）：

____

（3）请填入您认为本期《游戏批评》中最无趣的内容（标题或页码）：

____

（4）您比较喜欢《游戏批评》中的哪些栏目形式？（可多选）

□业界评论特辑 □游戏文化特辑 □新闻时评

□软件评论 □怀旧软件评论 □业者访谈

□专题连载 □游戏史料 □动漫游文化评论

□读编往来 □都不喜欢

（5）您认为《游戏批评》应当增添哪些栏目及内容？

____

（6）您购买《游戏批评》，或者不准备购买《游戏批评》的原因是什么？

____

（7）您对于《游戏批评》的赠品形式是否满意？

□满意 □无所谓 □不满意

（8）您最期待将于近期发售的哪一款游戏（机种与游戏名称）？________

（9）在次世代三大家用主机Wii、PS3、Xbox360中，您支持哪一款（或几款）？

□Wii □PS3 □Xbox360

卷首语

困惑，是一件好事

和朋友谈起今年国内游戏界的走势，寥寥数句,彼此都发出了长长的叹息。

我们的感叹，并不是因为业界停滞不前。相反，今年中国游戏业的新动向，比以往任何一个年份都要明显，都要剧烈。只是,在这个面临市场变革的时刻,我们更加明显地感觉到了中国游戏业者身上的重担。

我国游戏业先天不足，这种论调已是老生常谈。我们在很长时间里一直重提市场空间的匮乏和商业准入的艰难，但面对今年国内展会上此起彼伏的商业信号，很多人突然发现，面对真正的市场竞争，自己头脑中所做的准备实在太少了。探索中国游戏商圈的先行者们陷入孤立无援的境地，国外游戏厂商想进入中国却合作无门，而我们当中,真正想过“自己应当如何做”的人却为数甚少。

是我们的社会摒弃游戏吗？迷恋游戏对青少年造成的危害是沉重的现实，我们不能对此进行简单的否定。可是,正因为存在这种现实,我们才更应看清游戏的本质。认知断层是造成沟通困难的第一要因。孩子们为什么喜欢游戏，靠游戏寻求自信等现象又反映出了哪些社会问题，这些答案必须由熟悉游戏的人们给出。不解开这些症结，游戏只能活在“精神鸦片”的阴影之下，家长“远离游戏”的命令也无法令孩子们心服。游戏文化固然带着负面的社会因素，但拒绝了解游戏，会令这些负面因素永远无法得到疏导和解决。

是我们不具备市场潜力吗？游戏器材超出一般人群消费能力的基本矛盾依然存在，盗版与水货的价格优势照旧是官方市场难以跨越的壁垒。但是，近两年网络游戏在国内的发展已经清晰地告诉我们，这样的市场局面并非无法突破。付费观念是和社会认知并行发展的，随着玩家层次的提高，正规商品的闪光点必将越来越明显。

是我们不具备发展游戏的资源吗？国内的游戏商业不易形成规模经营，产业链缺头断尾，硬件方面几乎一片空白，这都是实际存在的弊端。但同时我们也看到，各家网游代理公司早已经找到了与海外厂商合作的模式，无数程序及美工小组与韩日公司签约进行游戏制作。我们不缺商家，更不缺技术人才，缺乏的正是那些既懂得经营规律，又熟谙游戏本质的中层管理者和制作人。

游戏，本来就是大人们的事。如今在全世界范围内，游戏用户年龄层有了显著提高，“电子娱乐的性质”正逐步超越“玩具的性质”，成为人们共同的认识，即使在国内，“在职玩家”的比例也不断上升。构筑在新玩家群体上的游戏商业存在着我们以往没有注意到的社会基础和市场潜质，游戏业紧缺的人才也正要从这些新型玩家中诞生，但我们却几乎没有对此进行什么深入的思考。怎样减轻游戏对青少年心理造成的不利影响，怎样让游戏体现出现代都市生活的文化底蕴，我们在作出不负责任的抱怨之前，必须先想清楚这些问题。

面对游戏业的艰难现状，我们应当困惑，也值得困惑。只是，这种困惑不应该成为无谓的悲观。只有在困惑中产生反思，属于我们自己的游戏产业才能一步一步地发展起来。《游戏批评》力量虽小，但我们依然希望用自己手中的笔提出这种困惑中的反思，只有这样，我们才能不辜负广大读者，以及我们自己心中对游戏的那份热情。

【编者】



游戏批评【秋季号】

封面作者：轩轩　　责任编辑：菁子

第一特辑　中国游戏的四维空间组曲

软件评论

第二特辑　校园GAME入学指南・2006年度

第三特辑　网络游戏“五道关”

Girl Game特辑

卷末特辑

如果您对游戏有话要说，欢迎您为我们留言赐稿。请把您的想法通过意见调查表、书信或电子邮件等方式告诉我们，《游戏批评》恭候您的真知灼见。我们的联系方式——
电子邮件：yxpp@vgame.cn　　投稿电话：010-64472919转412
投稿地址：北京东区安外邮局75号信箱《游戏批评》编辑部 收



第一特辑

四维空间组曲

——混乱与光明之下的中国游戏业

曾经在狭小的店堂寻觅着封面上布满日文字的游戏包装
曾经bug层出不穷的回合制武侠RPG就是我们引以为傲的一切
曾经等待着主机的天价在一次次的撼动和反复中逐渐接近能够接受的现实
曾经为着拙劣的配音而至真至诚地感谢上苍

【引子】 感伤的散板

游戏主机更新换代的浪潮一波又一波地改变了玩家的容颜，不分年龄大小的玩家一律在网络的世界里沉迷，甚至因为这类本属于非主流的圈钱圈时间的游戏撑起了中国第一个大型游戏展，并且衍生出令从业者自傲的单领域强势产业。我们竟然不知道，就发生在身边的这些数字奇迹，就活跃在身边的这些痴迷者，是否还在延续着昔日百分百水货时代的狂热。

曾经一脸青涩的玩家如今已经完全习惯摄像机镜头，代表产业的某一角度侃侃而谈。

曾经在颠倒黑白的反常生活中逃离现实的学生，如今早已习惯办公室的飞短流长。

如今我们所看到的这一切，就有如影院的爆米花，它们成形的过程如此简单，却又膨胀得如此迅速，带着一丝丝不易察觉的香甜，被人们下意识地习惯着。可是，爆米花虽然普通，但座位上手持爆米花者的普及程度，却不知还能不能代表得了这光影辉煌之中的神秘氛围……

【第一乐章】空灵的慢板·时间

如今，已经很难记起那是哪一年了。国内尚且不多的家用游戏机杂志的编辑全都赶到上海，只为参加一次街机展。普普通通的展会，那时竟令我们如此激动。从今天的角度来回顾，已经无法分辨清那些日本的厂商先后两次在北京上海开展业务用游戏机——也就是街机展的目的何在。是简单的试金石，还是日本游戏产业鼎盛时期一次集体海外旅游？至今还能记得冈本吉起、中裕司等在中国玩家心中的神灵是如此没有任何距离地随意谈笑在对战机台前，全然没有东京游戏展上一切被包装之后的形式，而对于参加过这一届街机展的玩家来说，幸运的光环在他们的记忆中将长期存在，因为这次展会上的大部分街机在此后很长一段时间内，甚至从未在中国的街机厅中出现。

2004年1月年关之前的寒流驱散不了玩家心中的热忱。全称为“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”的第一届ChinaJoy 在北京展览馆拉开了序幕。在多数家用机玩家的眼里，并不会认为这一次破天荒的展会是属于自己的节日，而展会上占据着九成以上的网游也预示着这一被家用机游戏玩家轻视的门类将成为此后三届ChinaJoy的主旋律。

中国厂商未必是最具创造力的群体，但一定是最具模仿力的群体之一。2004年年内召开的第二届ChinaJoy上，花团锦绣的Showgirl煽起了全体玩家热切的目光，很多玩家这才意识到，往常只有在游戏杂志上看到的盛典，很可能会变成让自己徜徉其中的殿堂。2005年，ChinaJoy宣布了她的定居点——上海，超过十万的参观人数宣告着中国也有了可以和E3和东京游戏展相提并论的世界游戏产业盛会。《魔兽世界》在这一届展会上不可一世的王者气概宣告了中国游戏产业两极分化的正式形成，一边是风起云涌的产业巨鳄们大手笔的竞争以及在展会上对峙得令人几乎变聋的震天音响，一边则是跟风者们史无前例地开始逐个溃败。饱受业界人士非议但却曾经被国内电脑玩家视为无上恩主的奥美电子以最难堪的方式离开了产业的舞台。演艺巨星们纷纷在这一届游戏展会上走穴淘金，再一次揭示着网游在中国的万径井深。

2006年7月28日，上海浦东国际新展览中心又一次摇晃起鼎沸的人声和杂乱的光影。和以前一致的是,网游是中国游戏展会永远的主旋律。从原先的三国鼎立到如今群雄逐鹿的战国年代，即便是《龙与地下城》这样振聋发聩的名字，也不再能代表《魔兽世界》的高峰独峙了。甚而至于，永远披在中国网游产业外衣之上的韩国色彩也被更多的欧美日本完全冲淡。世嘉（SEGA）、史克威尔·艾尼克斯（SQUARE·ENIX）的直接参与，带有国字背景的中视网元继上一届之后再次高举《敢达》战旗，甚至于超女也都踏上虚拟的舞台继续光彩四射的PK之旅……自主研发和传统代理的双线并举，引进和出口的左右逢源，从受制于韩国厂商到随己意更改代理游戏标题……也许中国游戏产业尚且存在很多的不健全和不规范，但是在世界网络游戏产业的分野中，中国市场的境界之广阔，生命力之旺盛自然而然地成地世界焦点。



↑令人怀念的游戏作品依旧，但展示的舞台却不再只是方寸间的电脑屏幕。游戏在中国的地位发生着微妙的变化。

和几年前相比，即便电视媒体仍在不知疲惫地播放着因为网游而引起的诸多悲剧和批判，言辞却再也不复以往的严厉，而日本媒体对上海网吧良好环境和优质管理的钦佩于声也使网游业界大佬们脸上多了一点居移气养移体的淡定和从容。构建雏形、内容提供、商业模式、平台建设，用这简单的四件事来回顾盛大过去六年一路高歌却也时常如履薄冰的历程，令人不由想起正如这个年轻首富名字里的含义一般，他正像是一个一直在天桥上行走的人一样，脚下是看不清的云雾峰峦，只有一直清醒地朝向另一座山峰不懈行走，方才可以保障自身的生命形态。对多种其它门类娱乐门户的收购受到过质疑，开发iptv受到过质疑，版权纠纷、免费运营造成的收益滑坡以及家庭娱乐终端战略无一不受到过严厉的质疑，而当盛大抛出“EZ”这一无限靠近Xbox却又比Xbox更家庭化的控制器之后，所谓蓝海式的创新消弭了红海式竞争所引起的对立和不平衡，而更为重要的意义，就在于给躁进的业界指出了一条警世的外延之路。



↑成为各方焦点的上海SEGA新世界游艺竞技场。电子游戏服务场所的国际合作化是近年来国内游戏业的新动向。

中国的游戏产业从过去的封闭到现在的开放，有任何奇迹一夜产生的可能，也有任何繁华一夜凋零的概率存在。网游在中国的如日中天，并不能掩盖因此而起的社会问题的持续激化，巨大经济效益背后存在的利益分配不均衡也会成为一个潜在的不安定点。当今世界游戏产业的整体趋势是进一步与其他门类娱乐媒体进行融合和互动发展，游戏外延产业潜在的巨大前景正在等待着更多的发掘利用者。网吧过剩的牛市崩盘点危险的存在，家庭宽带的快速普及,一切都在昭示着网游玩家和产业的存在态势都发生了微妙的变化。前所未有的多种类网游类型在这一届展会上的纷壤亮相固然在宣告着产业持续不断的集体上升，然而多媒体娱乐终端时代的到来也悄悄拉开了帷幕。

PS2在中国的行货运营命中注定不会成功，微软早早定下的Xbox中国市场的路线也迟迟未展开全面的攻势。2000年前后游戏产业准入的困难局面曾经让人担忧除网游外中国游戏业冬天的到来，但这届展会上PS3的高调宣传，以及世嘉在中国街机事业的再度启动，无疑又让人们看到了冰河解冻之前的诸多玄机。

水货，曾是中国家用机玩家几乎全部的生存空间，直至今日，也没有多少改变。然而从地底的昏暗灯光一下子走入晴天朗日的骄阳之下，弹指之间，往昔和现实零乱模糊，而我们又能否得知未来的时间里还会发生多少惊喜和意外?



↑知识产权的引入意味着经营基础的建立，商业手法的引入意味着经营模式走向正轨，二者相辅相成。



↑颇受儿童和女性消费者喜爱的奖券类游戏机。追加实物奖励是经营者针对本地用户层进行特化的商业模式。

【第二乐章】跳跃的小快板・空间

人民广场像是一个漩涡，将周边商业街的人气聚拢于此，南京路纷杂的口音，淮海路时尚少女轻盈的脚步，把一切灯光流彩都带给了人民广场之滨的新世界。这里曾是一个实际上单纯的服饰商厦，然而随着大型商厦综合服务设施模式的确立和娱乐餐饮部分效益的不断增长，如何增加商厦非购物类消费的竞争也越来越激烈。杜莎夫人蜡像馆的引进一度成为南京路游人最关注的对象，而经历过曼克顿广场、食品一店两个不同的历史时期后，世嘉的招牌又度竖立在了上海繁华之地的中腹位置。这家名为“PLKAYER's ARENA”（游艺竞技场）的大型世嘉游乐城占据了新世界八楼和九楼整整两层，巨幅的广告海报以及如同剧场一般开阔明亮的入口气势恢宏。作为中国唯一一家由世嘉直营的街机游乐中心，12000平米的巨大营业面积，超过250台的街机筐体代表着世嘉投入的力度和极高的期望值。

整座游乐城配备了近200名工作人员，筐体的排列根据类型分为竞速、体感运动、力量、奖券、家庭游戏等五个区。顾客的消费不需要置换大量代币那么复杂，只需在门口买一张面值100的IC卡，就可在大部分筐体上使用，而每类筐体消费一次的价格也有着很大的价格悬殊，有仅仅0.5元游玩一次游艺机，也有10元到50元的世嘉原装大型筐体，游玩一次价格一般在1元到40元之间。和上海发达的私人街机厅相比，这里的消费偏高，然而占据繁华商业街中心以及顾客层的不同，这样的收费也属于合理的范围，事实上，在这里消费的顾客一般不会对IC卡作再次充值。配备的游戏不乏像《死亡之屋4》这种当时最新的热门大作，整整一排《SEGA FORMULA RACER》的景致车型筐体最大限度地再现了金山F1赛道的真实感，对于时尚青年来说有着巨大的吸引力。而对于那些儿童和女性消费者而言，奖券型机台区筐体里掉出的大量奖券有着比游戏本身更大的吸引力。小到圆珠笔大到运动自行车，丰富的奖品兑换诱惑着他们反复坐在这类游戏机前。运动区内，射门游戏这类大型的体感仿真筐体也最大限度地迎合了一部分顾客层的需要，非游戏迷更容易找到自己的乐趣。据统计，“游艺竞技场”开业之后，平时的顾客流量是在5000人次左右，到了周末两天，流量则上升为10000人次左右。与一般繁华商业街的街机游艺场比较，这个客流量并不能算特别高，但是对于开业仅两个月的大型游艺场来说，黄金地段所带来的稳定客流量和庞大规模逐渐形成的品牌效应无疑意味着业绩的继续扩大。

对于世嘉在上海花费如此重金打造一个大型游艺城的意图，日本媒体对新世界世嘉游艺有限公司的总经理川原崎浩作了采访。在采访中川原提到，虽然中国对海外游戏机和街机输入长期采取禁止或不开放的态度，但是随着中国经济的高度发展，尤其是在像上海这样的大城市，商业经济的繁荣促使很多娱乐行业高速发展。川崎特别提到这个“游艺竞技场”并非单纯的游戏娱乐场所，而更应该称为“文化娱乐场所”，尤其是大量施设的体育类游乐机代表着该游乐城更广的顾客适用范围。实质上，从访谈中也不难看出，在日本街机业持续繁荣之后近几年略有滑坡的现状，促使世嘉开始加大对海外市场的投入力度，而中国尤其是上海所具备的街机业潜在的发展前景是世嘉走出这一步战略的主要原因。

2000年的政策趋势表面上延缓着海外游戏产业渗透入中国的速度，但实际上这种渗透从来没有被削弱过。以街机而言，上海街机业的繁荣是全国闻名的。与日本基本同步、低廉的消费价格、良好的环境管理，每年都吸引着大量的玩家不远千里赶到上海来体验。同时，出于中国人较重的怀旧情结，在上海的街机厅里一些古老的街机名作常年与最新热门游戏共存，正如日本媒体形容的那样，走入上海的街机厅，似乎走入了一间日本街机博物馆。



↑在上海投资建立大型游戏服务设施的世嘉公司无疑是国外游戏厂商中在中国谋求发展的先行者之一。

街机产业被封锁的前夕，各类媒体上都对“电子游戏引发的社会矛盾”进行了论述，这主要指的是顾客层参差不齐，游戏场所环境恶劣。而自从世嘉和南梦宫进驻中国以后，有规模的街机厅都在自觉塑造一个健康有序的形象。过去人们听来的有关街机厅混混出入频繁的传言并非完全造谣，但至少在这些优秀的街机厅里，我们所看到的正是一个潜在行业的自律和较高的管理意识。在中国，很多事业经历着几十年的封闭和缺乏了解，引发矛盾时暴露的恰恰不是行业本身，而是管理能力的欠缺。在中国这样一个电子娱乐产业早期畸形发展的国度，当正统的轨道面临着非正统的轨道竞争的时候，由于缺乏具备有效亲和力的手段，商业宣传中难免带上了模式化和自欺欺人的色彩。时至今日，我们的商家在宣传正版音像制品的广告中，使用的仍然是抨击盗版“图像模糊”的简陋手段。很多正版从业者到现在依然没有醒悟到，竞争力的低下并不仅仅来自价格的差距，质量和服务上的问题也同样导致了盗版屡禁不止。很多碟友不惜花费大量金钱去收集盗版精装D9套装，而且一洗再洗，却不肯花费十几元钱去购买一张正版DVD，其中的道理不言自明。

“游艺竞技场”给消费者留下的一个最大的印象在于其空间的宽敞大气。对于以偶然消费构成主要顾客层次的消费者来讲，舒适的空间感有时比游艺节目本身更能吸引他们。现代社会人际关系讲究尊重个人空间，而对于很多行业来讲，如何把握好管理空间的尺度也是至关重要的。中国新型网吧的发达在一定程度上代表着有序和人性化管理的成效，这在中国一些较小的县级城市里体现得比较明显。以湖南南县为例，一个70万人口左右的小型城市网吧的数量达到近200家，但因为实施了严格的管理条例，一般网吧都具有30台以上电脑的规模型配备，对营业面积也做出了相当具体的要求，拥挤、烟雾缭绕、龙蛇混杂的恶劣环境基本不会出现。在北京发生网吧失火多人丧生的惨剧之后，网



↑实现周到的软件本土化改造和通畅的网络服务，这正是让正版游戏获得我国用户普遍支持的必要条件。

吧环境整治一直是备受关注的社会问题，但这种整治却不应该是简单的一纸禁令。按照产业化的思路，将电子娱乐导向健康的商业正轨，才能有效避免更多的社会问题。

中国的电影呼吁分级制度的早日建立，中国的游戏同样也在呼吁分级制度的早日建立。一切迹象都表明，想让这个行业实现健康有序的发展，想对这个行业进行有效的管理，适度给予生存和自律发展的空间将是最妥善的方法。

【第三乐章】激烈的快板·距离



↑著名制作人广井王子就《樱大战online》接受记者采访，家用游戏领域的知名品牌开始借助网游进入国内。

从1994年国内第一本电子游戏杂志创刊以后，有关游戏的争论话题似乎从来都没有断绝过。处于不同的观察角度，就很可能对事物的判断走向两个极端，而一旦这两个极端的对峙在公众场合一再延续，便有可能变为群体性的关注，由此衍变为一场旷日持久的群体性争论。画面与游戏性之争、主机性能之争、制作人优劣之争……似乎除了纷繁热闹的业界和游戏本身，还有着更为广泛的复杂现象。

在所有这些争论中间，有一个名字似乎永远都不会缺席，那就是：世嘉。

如果说中国玩家刚开始接触家用游戏时，世嘉带有美式特征的游戏风格以突出的印象瞬间征服了部分玩家，也同时引起了部分玩家长期的不适应。而一旦这种作品风格所引发的争论上升到对这一企业激进风格的争论，无论支持者和反对者有多少，这个名字总不会使人感到陌生的。和其他日本游戏公司相比，世嘉几乎是最早有意开拓中国市场的知名厂商之一。从街机到四通代理土星，从PC单机移植作品到现在的网络游戏全面进军，可以看出，世嘉从来没有停止过对进占中国市场的渴望。这一次世嘉在ChinaJoy上堪称使尽全力，在中国网络游戏的混乱战场中誓言要插上一面鲜明的旗帜。然而有再多的标题也好，在发表会上引起参观者阵阵欢呼的依然还是那两个熟悉的身影：《莎木》和《樱花大战》。

《莎木》也许是中国玩家历史上受到争议最多的单款游戏了，推崇者视为无上佳作，甚至抬高至超出游戏的范围；而反对者却从种种“纯游戏”的角度,过激地把这款大作贬得一文不值。然而，有一个我们无法回避的客观现实却不得不接受，无论我们接触过多少武侠游戏也好，无论国产网游十有八九总要提一提中华文化也好，《莎木》的东方气质和文化精度却一直是她最令人铭记的特点。作为一款商业游戏，《莎木》系列迟迟未见终结，甚至世嘉自己也无法判断何时才是使这款耗费了太多精力和资源的超级大作完结的最佳时机。然而，一旦引入到网络游戏的虚拟世界，铃木大师所构想的互动和真实自然的东方环境能够得到最大限度的提升。从五年之前对续作的翘首企盼，到两年之中与韩国JCE决裂的曲折，《莎木online》积攒了关注者太漫长的等待和期望。从这次展会上公布的画面看，更换了新3D引擎的《莎木online》虽然在游戏系统方面能否越出网游千篇一律的单调不得而知，但有一点可以



↑日本游戏厂商今年年内的动向非常明显，不少著名公司都显示出与我国相关产业部门进行合作的意愿。



↑很多游戏娱乐形式已经具有相当长的历史，但中国玩家以官方服务形式接触到它们还是第一次。

肯定的是，这应该是网游作品之林中最真实再现东方,尤其是中国的3D游戏世界的一款了。

相比《莎木》，也许《樱花大战》并没有过多的争议。在世嘉家用主机游戏历史上，《樱花大战》的地位和历史价值完全可以和《VR战士》以及《索尼克》并肩，即便是后两作的销售成绩再也不复土星时代的威风，依然不会影响这一系列周边产品的不断开发和利用。更重要的一点在于，由于超越了平台的限制，《樱花大战》也是多机种玩家共同熟悉和喜爱的标题，其中包括与家用机玩家格格不入的PC玩家。对国内的业界而言，《樱花大战》这个名字让人想起的却是另一个记忆中的名字：天人互动。值得铭记的是天人互动和奥美一样，曾经是国内PC单机游戏的代理大鳄，他们旗下代理作品的标题很多都掷地有声,为无数人追捧；然而更值得警记的是，它们几乎也是溃败速度最快的两家公司，离场时的景象也有几分相似。如果说天人互动是因为自己在单机代理领域的躁进而害了自己的话，有着深厚底子的奥美却恰恰是在转移战略重点时依然没有改进的代理习气去运作自己完全陌生的网游市场，这才一败涂地。天人互动曾经有过的辉煌里，《樱花大战》不可能不被列为功臣之一，而时至今日,仅仅一个名字的公布，没有任何细节的展示就能引起满场爆棚，这在中国网游过度宣传而引起的审美疲劳中，依然算得上一个不小的奇迹。

再来看一下这一届的ChinaJoy，无论韩流网游还在死守着多少村的阵地，份额比重的减少，瞩目程度的转移都已是必然的趋势。九城力挺的《激战》和《奇迹世界》无论最后的运营成绩如何，在对中国玩家的亲和度上，依然是比不过《大航海时代》的。史克威尔·艾尼克斯并没有开始真正的发力，然而谁都知道，他背后的强大资源只要有任何一个标题出现在中国的网游市场上，都会是一场不小的震动。再反观盛大和九城这一对欢喜冤家，今年主打的网游《龙与地下城》和《暗黑之门》更是等同于宣告中国网游市场的“韩流年代”将会发生重大的改变。

这一届ChinaJoy上韩国厂商的减少，日本以及欧美厂商的高姿态亮相实际上还是透视出玩家阶层的一个“底力”问题。韩剧的亲情模式，韩国电影的精致创意乃至于“泡菜游戏”的单纯直白，虽然造就了韩流的奇迹，然而对于受众整体的心理距离而言，依然是一片空白。我们无法在韩流文化里寻找到多少东方的根源，同时却也不能获取多少西方陌生带来的好奇。无论当前有多少人整天不辞辛劳地到处呼吁抵制日货也好，日式游戏永远是中国玩家，尤其是家用机玩家不可代替的第一选择。而西方作为PC游戏的发源之地，当“游戏公司”在中国还是一个陌生的名词时，却已经有大量电脑用户记住了那一个个拗口的英文单词。从地理位置上来讲，韩国比欧美无限接近中国，甚至比日本更接近中国本土，然而在心理距离上，韩国相比之下却又是如此的遥远。中国自主研发的武侠网游一直未能找到一个很好的亲和点，正是因为始终徘徊在虚假的文化外壳之下的模仿和本位意识的模糊，正如同韩国一样，看起来距离是如此的接近，偏偏心理上存在着致命的隔阂。与此同时，我们看到这一届展会上三国题材网游的蜂起，看到作品中十有八九带着《真·三国无双》的影子，回想到《傲世三国》如何骄傲地踏出走向世界的第一步，我们不得不承认，很多时候，心与心之间的距离决定了一切的发展和变化。

【第四乐章】抒情的慢板·记忆



↑值得纪念的《大航海时代》焰火。国内玩家们的游戏激情依然如故，发展的方向依然是需要大家共同思考的课题。

《魔兽世界》《龙与地下城》《大航海时代》《莎木》《樱花大战》……

我们一一检阅上文重点提及的这些名字，发现他们几乎全部来自深远的记忆。

记忆是一种很玄的东西，她没有固定的模式，却总是在不知不觉中影响着我们的生活。就算岁月改变天地的流星，在我们眼前闪过一场场绚烂的烟花火雨，而我们却总是在那一片永恒的深蓝里下意识地前行。

无论是当今的游戏还是当今的电影，我们一边在指责着从业者不思进取，年复一年地炒着冷饭，一边却又将一个个续作推上更高的位置，创造着更高的销售水平线。失望也好，惊喜也罢，就和我们生活中寻来柳暗花明的灵光一现或铸成千古遗恨的一念之差一样，记忆总是会让我们填满一切的行动方式。

中国的网游时代是从《石器时代》开始的。虽然这个名字今天已经很难听到，但是接过《石器时代》接力棒的《魔力宝贝》直至今日依然还是史克威尔·艾尼克斯在中国测试水深最主要的计量标。

7月29日夜晚的黄浦江亮起了如同节庆一般的《大航海时代》焰火，电脑玩家和家用机玩家在这个时刻“一笑泯恩仇”，走进了共同存在的网络时代里。虽然每一年都在重复的纷纷攘攘的数以百计的网游标题，有很多甚至比昙花还要短暂，家用机玩家更不会去注意这些从名字上都很难分辨的游戏，但是今年ChinaJoy会场上的阵阵欢呼，却无法不让从业者和消费者听到更多电视机之前的声音。2006年有着太多的激情时刻，当莫扎特、足球、战争、天灾、主机等等名词把2006年充斥到支离破碎的时候，我们也在网游的世界里记起了曾经的执着和欣慰。

很多年过去了，对于中国的家用机玩家来说，生活方式并没有太多的改变。还是一样地出入于那些游戏店，还是享受着游戏过剩的空洞和茫然。抛开这些外界的纷繁热闹，看看我们前一段时期以及最近相伴左右的老友们——《FF12》《女神2》《异度3》《异闻录3》，就会发现，一个主机时代更替之前最后的辉煌实质上也是用国王的记忆所堆砌而成的。而一些逐渐偏离游戏世界的人，在经过长久的暂别之后偶尔眺望曾经的精神家园时却会惊奇地发现，那些曾经熟悉的标题，依然编织着新世代主机游戏的外衣。

漫步在如今的大超市里，可以看到一些包装简陋的国产变形金刚放在货物架上。单调而粗糙的漆色根本无法让今天的孩子能够猜想到，多少年前他们的父辈是为了这些塑料壳而疯狂。我们用一种心照不宣的默契，在等待着大银幕上“汽车人”再度的活跃。而之前，我们刚从寂静岭小镇的浓雾中迟迟不肯醒来，不久之后还将迎接但丁红衣拂掠过的影子，以及丧尸们已经数不清是第几次的嗥叫。我们尚且无法忘怀远在天国的马龙白兰度在显示器或电视里依旧深沉睿智的面容，转眼又能用手柄控制起蜘蛛侠面对自己命运的毒液。在光影如此轻易转换的年代，我们甚至来不及分辨哪些来自过去，哪些来自未来。

和这些标题同样不变的还有我们的付出。电影直到最近几年，才正式拉开正版对盗版的宣战序幕，而在游戏世界里，执着的玩家所具备的“自觉的正版意识”正是中国音像制品业朝思暮想的东西。15年前，当我们每月的零花钱几乎相当于现在一场进口大片黄金场电影票价的时候，我们会毫不犹豫地掏出数百元捧回一盘卡；直到现在，无论收入和消费水平有了多少变化，还是会有那么一批固定的族群，仅仅一月一次甚至两月一次地品尝着苦盼之后得到结果的甜蜜。

随着国家在动漫产业上投下的力度，浙江纷纷开辟动漫产业基地，国产动画的投资规模和水准也在快速上升。与此相适应的，就是在一些大城市里，较具流行色彩的小商业街，尤其是高校集散地附近的商业街，动漫专卖店纷纷开张，还出现了像“动漫书吧”这样的主题休闲娱乐场所。ChinaJoy上规模一届比一届大的COSPLAY嘉年华能够作为这一现象的佐证，然而与之形成鲜明对比的是，动漫书刊市场却出现了不同程度的萎缩，不少动漫资讯志难以为继，过去报刊亭上铺天盖地的动漫杂志所占的面积越来越小。以前，当我们没有网络这一过于便利的工具时，我们每一次所接触到的塞璐璐画面都让我们铭记很久，过度的资讯信息的传输，使这些媒体不愿也不能过多地将篇幅用在老生常谈上面。而层出不穷的动漫新作，和颠覆性的全新创作思潮乱花迷眼，但当记忆沦为一种点缀，当我们可以过于方便地获得曾经苦觅的精神珍宝的时候，那么起到桥梁作用的媒体也仅仅沦为了一个残余的工具而已。

在街上行走，时有身穿阿童木情侣装的青年男女经过，无论今天的铁臂阿童木和过去相比有着更多的色彩或者更立体的外形，记忆中的那个天真无畏的小机器人，依然装扮起时尚青年的审美潮流。

世界变化万千，但很多制约着厂商和业界制作策略的，却永远是受众那些怀旧的心理。在不变的记忆之花中浇灌出时代的新枝，这已然成为视觉娱乐产业的主流之一。

【尾声】辉煌的广板

正如同人与人之间的沟通需要对话一样，对新兴事物的掌控和良性诱导也需要一个对话和逐渐谅解的过程。2006年对于世界来讲，是有着太多悲喜剧的一年，而对于中国，却是一个值得庆贺的对话之年。我们可以看到，在对诸多行业和社会现象的处理上，国家都推出了针对性很强，而且远比过去具有人性化的措施，一些过去被视为洪水猛兽的娱乐样式也得到了应有的正视和理解。电视游戏媒体、街机、海外游戏主机输入等等虽然还没有正式公开解禁，但我们可以看到，无论是厂商自身，还是管理层面，都以一种变通的方法尝试接纳而并非一味地封杀。网游的繁荣是与国家扶植产业的举措分不开的，分级制度的建设虽然要经过一个漫长的时期，但是对于网游题材和尺度的适度放开已经让我们看到了行业更为健康的发展前景。今年和过去一样，是一个主机更替之年，也和过去一样有着跌宕起伏，连绵不绝的宣传攻势在混淆我们的视听，种种猜测和断想和过去一样在全部主机发售前不绝于耳。但是对于我们而言，这一次的主机换代的到来，无形中又多了更多的关注和激动，因为我们知道，从这一代主机开始，中国的消费者将得到和日本欧美玩家一样的礼遇，无论继续选择水货的时间还有多久，我们也可以自傲地宣告一声，我们将直接走入这个瑰奇而动荡的产业之内，而不会再像过去那样“作壁上观”了。

从业者为越来越普遍的竞争呕心沥血，而我们，走在2006年骄阳胜火的天空下，时间和空间彼此交错，记忆模糊了以为永不可缩短的距离。

于是，我们，走在到处穿插着媒体镜头的游戏会展上，天真地，笑了。

文：Silence



↑中国游戏业想理出流畅的商业思路还需要走很长的路，但各种积极而有益的尝试已经让玩家们看到了希望的曙光。

一分钟就能了解的本期游戏业界动态

2006年5月下旬——2006年8月下旬

在ChinaJoy盛事的影响下，全球游戏业界的视线移向中国

5月

23日 由日本SEGA公司和我国上海新世界股份有限公司共同出资在上海新世界商场中建设的世嘉游乐城“PLKAYER's ARENA”正式开张营业。

31日 日本计算机娱乐协会（CESA）实施最新的年龄审查制度，对游戏表现的监督进一步严格化。新制度将原来的“18岁以上对象”级别细分成了“17岁以上对象”和“仅对应18岁以上对象”两个级别，并对“仅对应18岁以上对象”级别软件的销售实施严格监控。

6月

1日 SCE在PSP系统中实现了单机下载及保存游戏体验版的功能，该功能对应《LOCOROCO》等游戏。

8日 任天堂公司公开经营方针说明会的内容，宣布确立DSL月产量200万台的体制。

14日 SCE推出自社的PSP周边品牌“PLAYSTATON Signature”，并在公司大楼一层的“PlayStation Square”里进行专销。这个系列共包括26种商品，既包括周边机器，也包括手表、钱包等日常用品，主要面向较高年龄层的用户群。

19日 SQUARE・ENIX公司宣布，《最终幻想7少年归来》全世界累计出货量达到240万套。

20日 Electronic Arts收购了美国著名网络游戏厂商Mythic Entertainment。

7月

5日 CESA公布了“东京游戏展2006”的开展概要，预定于9月22日至9月24日在幕张会展中心召开的本次展会将使用8个展馆，达到史上最大的规模。届时，次世代家用游戏机种将成为展会的中心。

13日 “东京玩具展2006”开幕，日本诸多游戏厂商参展，“脑锻炼”成为本届展会的关键词之一。

20日 任天堂公司发售DSL新色主机“贵族粉红”。

25日 SCE公布了“PlayStation Awards 2006”大奖的评选结果，《最终幻想Ⅻ》获得“双白金大奖”。这个奖项是根据游戏作品的实际销售业绩来进行评选的。

28日—30日 第四届中国数码娱乐互动展会（ChinaJoy）在上海新世纪会展中心召开，众多国内外知名游戏厂商参加了展会。

8月

24日 SQUARE・ENIX发售DS大作《最终幻想Ⅲ》，并同时发售了包括本作和限定版DSL主机的“水晶套装”。

25日 SCE公布了大量PS3的最新游戏画面，包括《源氏》《我的暑假》《大众高尔夫》等众多作品。

30日 日本CESA协会召开了“CESA游戏设计者论坛2006”，现任CESA会长和田洋一在论坛上进行了名为《游戏产业走向第二阶段》的主题演讲。这个年度业者会议主要面向游戏软件开发人员，涉及家用游戏、PC、手机等很多领域。

业界的颤鸣

夏秋之交国内游戏市场的思想碰撞，成了每一个游戏爱好者翘首关注的重要动向。

结束的开始

现实总是喜欢嘲讽人们的盲目激情，CHINA JOY带来的些许亢奋尚未散尽，大洋彼岸却已传来E3可能永久终止的噩耗……

笔者对于E3进行重大改革并不感到十分意外，但对于选择在盛夏这个突兀的时期发表消息着实费解，或许所有的一切都是为了即将全面爆发的次世代家用机大战铺路，或许暗中隐藏着许多不足为外人所道的幕后交易，我们只能从旁观者的角度去客观审视这个对于游戏产业具有历史意义的大事件。

一、日出日落

大型行业综合展会这个模式兴起于上世纪中叶，在网络信息技术尚未萌芽成长的时代，这种大而全的展会形式确实能够起到有效宣传和展示厂商商品的作用，并有助于降低营销成本。E3诞生于1995年，由于ESA协会出色的组织和宣传一直发展顺利，成为了全世界最具影响力的专业游戏会展。十余年来，E3俨然成为了游戏业界最具演出效果的秀场，看惯了旧貌新颜，浮沉变迁尽在掌握中，像小岛秀夫这样一介无名小辈因在E3携《MGS》成功亮相而大红大紫的并非只此孤例，该展会曾经是许多年轻的业界人士欲望和野心的朝圣地。当然，定义为“商贸展”（Trade Show）的E3还是巨大的商机，1996年5月任天堂由于成功展出了N64软硬件，传闻荒川实（前NOA社长）在展会商谈室三天内签下了400万台以上主机订单，为N64此后数年间独步北美市场奠定了基础。但是，随着信息爆炸时代的全面来临，大型综合展会对于行业的窗口作用开始减弱，其存在价值也随之降低。

美国著名游戏评论员科林・坎贝尔一针见血地指出：“它可能被叫做E3，它可能有众多的人拥挤在一个大房间里看游戏，它可能有品种繁多的软饮料让你喝，但是它却不是真正的E3。”

什么是真正的E3？作为全世界最具影响力的行业展会，E3应该像创办之初那样具备展示现在成果、引导未来发展方向的业界指向标作用（例如1995年的首届展会让所有与会者真切倾听到了3D多边形技术的时代足音），同时能为参展厂商带来与人力物力投入相应的经济价值。经过11年的发展，E3却越来越像奢华无度的豪门盛宴，除了为那些名门大厂提供争胜夸富的场地外，并未真正成为展现最先端技术的舞台，有实力的中小厂商更难以从金钱大鳄们不惜血本的声色喧嚣包围中脱颖而出，E3已经越来越背离其创办时的初衷。许多开发商都抱怨E3目前的举办规模过于庞大，范围覆盖过广，在很大程度上增加了厂商集中展示自己公司产品并向业界传递有效信息的难度。E3的出展成本也呈现扶摇直上之势，稍微像样点的展位耗资动辄上百万美元，而索尼等硬件三社近年的参展投入更是早已突破千万大关，随着TV游戏产业进入了竞争激化的微利时期，越来越多的厂商感到不堪重负。对于微软和任天堂这些荷包丰厚的大财主来说，E3也已经形同鸡肋，过去的事实充分证明，即便能够在E3出展圆满成功，也未必就代表着可以获得实质性的商业胜利。随着时代的发展，游戏厂商已经拥有更多有效手段进行商业宣传活动，千万美元的偌大出展投入，足够任天堂举办整整一个季度的泛美卡车游戏巡回展览，或者邀请类似松岛菜菜子这样的天皇巨星出演两个黄金档期的AAA级超大作商业广告，商业效益较之远为立竿见影。近年来，硬件三社以及诸如EA、暴雪等大手软件商开始自行举办独立的游戏展览会，通过针对性集中宣传取得更可观效果。E3固定在五月中旬这个时间段举办也对游戏厂商的宣传造成了不利影响，按照财务年度的营销计划惯例，上半年度的新作发布基本已经在3、4月间陆续完成，厂商为了填充展位不得不把那些早已眼熟能详的资料重新包装展示一遍，久而久之，E3的游戏商品展示完全失去了话题性。相比之下，固定在9月中旬举办的日本TGS的时机选择要明智的多，时逢下半年商战期的前夜，日本国内厂商可以借此良机进行最后冲刺，为一年一度的销售旺季大张旗鼓地宣传造

势，因此TGS近年来逐渐走出了低谷。

有朋友曾经戏称E3已经越来越像一台春节联欢会，而从近三年的观展人数统计进行分析，该展会的吸引眼球度已非全盛时期可比。E3虽然由全美娱乐软件协会（Entertainment Software Association，以下简称ESA）牵头组织，实际提供资金援助的正是诸如索尼、微软和EA等大手厂商，一旦这些衣食父母不愿意再为区区几万人的狂欢节埋单，这场盛宴惟有黯然终了。从明年开始，E3将改名为“E3 Media Festival”，ESA主席Douglas. Lowenstein宣布全面改革后的E3会成为专业化程度更高的小型商贸展会，参观人数控制在5000人左右，展出对象将集中面向开发商、媒体和零售商等其他业内领域，而展出的重点也将集中在各个企业的发布会和各种会议上。Lowenstein同时还暗示，新的展会将为厂商的游戏产品展示和试玩提供更多的机会。

E3虽然通过转型存续了下来，但毕竟苏秦已非旧苏秦，长留在广大玩家记忆中的是那十一年缤纷绚烂的幻梦……

二、东方西方

如果说E3的十一年真实见证了TV游戏的市场重心由东方转向西方的时代轨迹，E3的衰落却让日本游戏业界看到了发展契机。

2006年8月24日，日本经济产业省通过一份名为《游戏产业战略——游戏产业的发展和未来》的报告书指出了东京游戏展（TGS）的未来发展方向。这份由现任经济产业大臣二阶俊博亲自推动酝酿的报告中提到，日本政府计划借E3大缩水的契机，努力把TGS打造成世界最大的泛国际产业博览会。未来TGS的涉及领域将进一步扩大，游戏与电影、动画、漫画等文化内容形成相互推进的连携发展体制。《游戏产业战略》的目标是推动日本游戏产业成为世界的领导者，同时促进游戏产业全面社会化和国民化。

TGS几乎和美国E3同时期创设，然而规模和知名度一直逊色颇多，一度也面临难以为继的困境，依靠CESA产业协会不断努力和日本政府的鼎力支持才得以逐步走出低谷。不过，TGS至今依然存在着诸多不尽人意之处，CESA协会会员同时又是日本第一大软件厂商任天堂长期以缺乏商业价值为理由拒绝出展，成为了TGS始终无法比肩E3的最大软肋。任天堂拒展原因除了和CESA协会的积怨以外，TGS所针对受众的局限性也是一大因素，根据历年的统计数据显示，TGS的到访者70%的年龄段集中在18-35岁之间，恰好是任天堂影响力最薄弱的环节，该社自然无意糜费巨资为人做嫁衣了。

经过20多年的长足发展，日本国内游戏市场规模已经达到了1兆1442亿日元（2005年度），更成长为日本最重要的出口产业之一，该国政府相关部门因此对游戏产业的未来发展高度重视，计划将游戏、电影、动画和漫画等连携打造成国际化的大文化产业。有了政府给予的全力支持，TGS的规模在未来数年内有望迅速扩张，国家游戏产业战略的进一步确立，相信任天堂这样游离于圈外的企业于理于利都将会积极参与其中。日本政府还计划以TGS为舞台，全面推行游戏开发的国家表彰制度，进一步强化该展会的产业窗口作用。

我们有理由相信，今后数年间TGS的荣辱休咎将与日本游戏产业的进退紧密衔接。

余话

1996年，《纽约时报》记者鲍勃·伍德拉夫曾在那年的E3现场报道中将该展会形容为G（GAME）+G（GRIL）的盛典，当时的情景和今日的CHINA JOY何等之相似。

CHINA JOY的前身是中国E3展，办展宗旨一直摹仿E3展，E3展的失败应该给予中国有关方面相当深刻的经验和教训，个人认为今后的CHINA JOY不妨多借鉴东京TGS的改革经验，由务虚转为务实。如果我国政府有关部门能够真正重视游戏产业的商业价值，同样以举国体制加以全力扶植，CHINA JOY真正成为第一流国际性游戏大展会的时日不远矣。



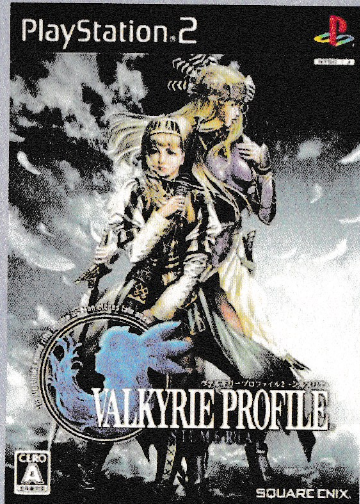
↑E3的衰退和中国展会的兴起预示着未来市场的动向。

【软件批评】

套上系统枷锁的名作

北欧战神传2·希尔梅里亚

机PS2 商SQUARE·ENIX 类RPG
价6000日元 文悲伤の荆棘 时80小时



总算踏破了隐藏迷宫第5层，感觉实在是太过分了。当然，这种"过分"并不是指战斗难度高,而是本作的ACT要素实在太过于令人汗颜了。对于笔者这种不擅长ACT的人来说，当年FC时至多也就是要要《魂斗罗》的命，《洛克人》《魔界村》这种高难度ACT对于笔者来说，实在是过于艰难了。笔者还真的从未想到过，多年以后,竟然会在一款RPG游戏中找到了相同的感觉。

《北欧战神传2·希尔梅里亚（以下简称VP2）》传承自上代的剧情暂且留给别人来讨论吧，这里笔者只想谈谈自己对VP2系统的意见。

首先是战斗部分，不得不承认，比起第一代《北欧战神传》来，VP2的战斗更加华丽，更加爽快。不光是技术上的提高，战斗时的爽快感也堪称满分。连接技巧的组合依然让人欲罢不能，玩家经常会在战斗之后调整人物的普通攻击，使之能够应付各种怪物以达到战斗模式的黄金点位置。笔者之前曾和人讨论到职业的不平衡这个弊端，但实际战斗过后才发现，正是这略带侧重的设计，使战斗系统显得异常精彩。"BREAK MODE"的设定更是可以让玩家热血沸腾，这些都是本作的优点。



但抛开战斗系统之后，VP2系统"令人火大"的弊端就会逐渐放大。首先是流程中的ACT要素。ACT要素这个设计本身相当精彩，虽然笔者并不是ACT爱好者，但以非爱好者的眼光来看，许多地方的想法相当精妙，玩家需要充分利用想象力以及光子结晶化等各种技巧。一些达人在网上放出的动作录像更是被人呼为神技。但是，如此高的难度,是否对于我等动作LU玩家过于苛刻了呢？想让一个不太会玩ACT的人来个"光子反弹20次"，或者"连续空中转移反跳连射"，那还不如要了他的命呢。当然，3A也没有这么愚蠢，他们将这些高难度的地方都留给了高手，主线流程中并没有难度太高的ACT，只是，几乎所有好装备，好封印石都放在了ACT菜鸟拿不到的地方。想拿？先锻炼好你的水平吧……于是，玩家只能开动被其它游戏"惯坏"的大脑，拼命思考。当然，这可能也有点言过其实，其实对于高手来说，那些要素也没难到这个地步，只是有时的确感觉有点憋屈……看着头顶上的金苹果却永远只差一厘米的感觉，实在是相当不好受啊。

如果说ACT要素只是一种狡诈，那之后的装饰品LINK系统则可以说是比较失败的设计了。装饰品LINK各种装备可以学习到不同的技能，初看满有新意，但实际上效果并不是很好。受到流程影响,实际流程中并没有太多技能可以学习，等到可以学了，但CP以及实用度上已经不允许你再放置更多的战斗技能了。一个HP2倍需要5点，而CP最高12点（后期HP2倍没多少人会不装吧），实际上宣判了大多数技能的死刑，很多技能甚至学好后一次也没有用过，因为实用技能实在无法放弃。会心提高，经验1.5倍等等，这就造成很多技能学和不学都差不多。

可圈可点的封印石系统

笔者认为，这个系统很"出彩"，但是也相当"成问题"。优秀之处不必细说，打怪打BOSS,无论做什么,封印石都可以起到锦上添花的作用。但糟心之处就相当糟心了——石头的数量实在有限,在笔者疯狂练级外加打石通关的行为下也才打到3万多点，加上通关以后什么东西都不继承，导致很多时候封印石只能在所在迷宫内使用，这实在是相当令人遗憾的。笔者认为，这些不便主要归咎于战斗每场魔晶石最高80个的设定。如果取消这个限制，石头多打怪就多拿，只可以继承上周目打到的封印石，那情况应该会好转不少。当然,如果变成这样，就会导致想拿好的封印石就必须不断刷怪打石头……成网游了。可见，这部分的设计还需仔细斟酌。

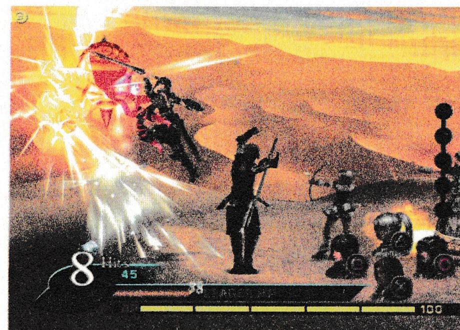
收集系统与切断

VP2中另一个相当优秀却被边缘化的设定就是素材收集。笔者认为如果没有攻略，必须得依靠网游式的打法才可以收集齐全。而且，收集的关键不是个人喜好，而是商店的交易品系统。部分好的装备需要收集素材后才能买到。但由于部位切断系统的关系。大多数情况下无法获得素材。例如，怪物"恶魔44式"（头部：生命辉石 左手：恶魔左手 右手：恶魔右手 杖分段：打段杖头：坏XX杖 完整的杖：蛇杖 背部：恶魔之翼 裙子：暂无 脚部：鞋子装备品 胸部：2个绿色的装饰品以及1个道具），每种素材必须在不同的部位给予一定伤害后才等获得。但实际上除了弓以外，其它职业要精确化攻击相当困难，大多数都是对几个部位的整体攻击，无法很好地完成切断（并不是否定其它职业，而是相对而言弓比起其它职业容易打到素材）。就算想慢慢进行精确攻击，一个怪物身上到底有多少素材想确认又非常困难，更别说人型怪物了（人型怪物不可切断，但会根据部位攻击伤害来给予物品）。当然，切断部位系统给予战斗带来的乐趣很大，切断怪物的手，怪物攻击虽然不会变，但会因为缺少部位而无法造成伤害，切断怪物的脚则可以使怪物完全瘫痪在地上，仍由你宰割，切断头……大部分怪物切断头直接死亡，这好像是废话，但实际上真有一些家伙可以不依靠头行动，真是匪夷所思。

说到这里，VP2中的缺点其实并没有给通关造成过多的影响，战斗难度以及主线流程并不那么艰难。但对于那些不喜欢战斗，只想发展剧情看结局的玩家来说，他们可能会觉得光子系统可以冻结敌人，可以避免战斗，后期的不遇敌封印石更可以轻松享受剧情……其实完全不然，VP2是强迫你在战斗，明里暗里地"逼"玩家不断练级。虽然有石头的帮助，但是等级低想过BOSS几乎是不可能的事情，就依靠战魂解放获得能力石能够帮忙过关，但战魂解放也需要练到一定等级以后才可以，封印石的问题更是不用多说，好的石头想带出去就只得花石头去"买"下来，而石头则必须通过一场场战斗来获得。总的来说，这款游戏仍然没有摆脱"苦修型RPG"的框框，想玩另类通关不是一件很现实的事情。

笔者最后一个疑问就是，对于一个如此像网络游戏的单机游戏来说，2周目居然没有任何要素可以继承，这实在是有点让人玩不下去，真不知道厂商究竟在挑战难度还是在挑战耐性。

总的说来，《北欧战神传2·希尔梅里亚》是一款质素很高的RPG，但它给我们带来的感动并没有超越前作。"玩起来太累"的问题困扰着很多新生代的玩家，也许，这个经典品牌也要想一想今后的变革之路了。



部位破坏时是大好时机！
战斗中实现部位破坏后会在一定时间内出现可以不消费AP连续进攻的"破坏模式"，此时如果继续部位破坏，就可以延长模式的时间，形成一举制敌的良机。

完结系列的终极作品

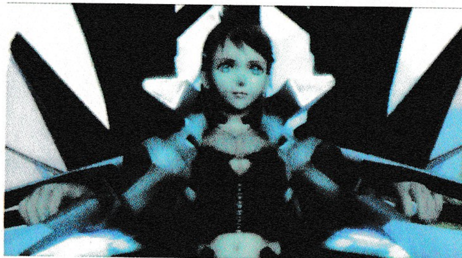
异度传说3

机PS2 商NAMCO 类RPG
价7140日元 支雪飞 时60小时

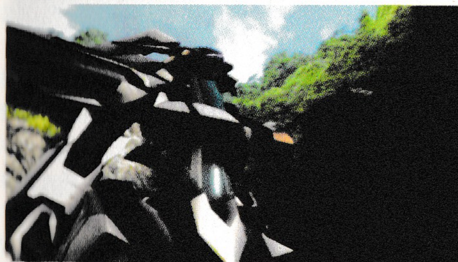


异度传说系列以庞大的世界观和独特游戏设计,在业界成名已有多个年头。虽然我国的玩家对整个系列讲述的故事并不能完全了解，但仍然丝毫不影响玩家对紫苑和KOS-MOS的喜爱，虽然本系列作品出品的周期比较长，只是不久前在NDS上发售了前两作的复刻作品。在玩家的期盼中，为整个系列画上句号的完结之作终于上市了。本作可以说是该系列最优秀的作品，游戏系统让玩家可以轻松上手，而且画面华丽绝对是跟随时代共同进步的代表性作品。虽然厂商将整个系列的故事分为三部曲，玩家拿到本作距离上作已经有很长一段时间了，但是本作的质量绝对让玩家满意，让玩家觉得多日的等待与期盼是值得的。

游戏的战斗系统分为两大类，一是人物战斗、二是驾驶E.S.战斗，这两部分的战斗制作的都中规中矩，并不是十分复杂，但却不失乐趣。而且两种战斗互相交替，玩家可以在战斗中迅速熟悉系统，而且没有丝毫的重复疲劳感。战斗的难度也非常适中，可以满足各类玩家的需要。现在出品的很多角色扮演作品都是先以极其复杂的游戏系统给玩家一个下马威，随后玩家要花费很多时间来熟悉系统，然后才能继续进行游戏，但本作却显然不属于那类作品。而是用简单的游戏系统先将玩家拉入这个奇妙的世界，让玩家在游戏的同时了解整个世界的世界观和厂商为玩家讲述的故事。游戏中与敌人战斗也不再是踩地雷式战斗，而是玩家可以看到敌人的位置，玩家可以利用自己移动速度快的优势，绕到敌人背后进行攻击。此外玩家还可以利用陷阱道具，让敌人陷入行动不能状态，大大方便了玩家的战斗。机体的战斗更是制作精细，玩家使用E.S.的不同武器发起攻击都要消耗一定的能量，并且在能量足够的条件下玩家还可以对敌人进行连续攻击，这样正确选择武器又是玩家每次战斗必须考虑的问题之一。敌人总共分为三大系，每个系的敌人各有强项和弱点，针对不同系的敌人，玩家还要相应选择最合适的武器进行攻击。为了增添战斗的变化性，在战斗中还会出现连携攻击，可以给予敌人追加的伤害。在E.S.阿尼玛觉醒后，还会有三架机体连携强袭攻击。在游戏中出现的BOSS的体力都比较高，玩家更要利用好必杀技和阿尼玛觉醒，因此本作的战斗可以说是看似简单却乐趣十足。而必杀技都会随着使用次数而提高级别，还有一些必杀技需要吸收魂才能提升等级。随着必杀技等级的提升，必杀技的攻击力也会不断增强，因此玩家在游戏中一定要尽量多使用必杀技消灭敌人。这样的设计在一定程度上增加了战斗的变化性，比如有些时候玩家必须积攒好必杀槽，在下一场杂兵战一开始使用，即可以提高必杀技的等级，也可以在战斗初期便掌握住主动，玩家还可以在消灭掉大部分敌人后，利用剩下的残兵败将积攒必杀槽。



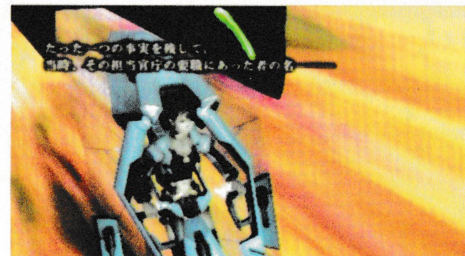
在冒险场景中，玩家还要利用方块键破坏一些障碍物才能继续前进。仅仅是这一简单的设定，厂商就为玩家准备出了各种不同的解谜方式，有时玩家要攻击不同的障碍物找到秘密的小路；有时玩家要将不同颜色物体攻击到合适位置才能前进；还有些时候玩家要从高处将物体推落，利用重力将地面的拦路石破坏。因此玩家在游戏中还经常要动动脑子考虑一下，才能继续前进，大大减少了重复相同工作的厌倦感。此外本作恢复了商店系统的设定，玩家可以在与存盘点相似的蓝色的晶体处买卖道具，大大方便了玩家在游戏中的装备替换和道具补充。



本作的画面非常华丽，充分发挥了PS2主机的机能。游戏中不但人物栩栩如生，连场景都远近分明，玩家甚至可以看出画面中的淡淡迷雾。与以前的作品相比较，玩家从人物的形象上就能感觉出本作的飞跃，尤其是本系列的女主人公紫苑，也终于在本作中摘去了眼镜，成为了一名绝对的美女。尤其她泳装漫步在海岸边上的场景，甚至会让玩家误认为是以画面称霸业界的沙滩排球……

宏大离奇的世界观可以说是异度传说系列最吸引玩家的特点之一，本作则在游戏进行中不断为玩家解开以前系列中的秘密。熟悉这一系列的玩家更会越玩越开心，越玩越有收获和成就感。而那些不熟悉本作甚至没玩过前作的玩家也完全不用担心，因为在游戏的辅助菜单中，为玩家准备好了前两作的精彩故事。而且对游戏中各种异常状态、特技等在游戏中的帮助菜单中也都有相应的介绍，刚入门的玩家也能很快上手。虽然三部作品组成了整个故事，但本作的故事却相对独立，而且在游戏的剧情中也多次交代了前面发生的历史事件，因此玩家们完全可以拿本作当独立的作品进行游戏。

本作的宏大游戏场景也非常气势磅礴，但是在游戏中却会让玩家觉得稍有不适。因为在冒险中和进入城市中都没有小地图标明玩家所在位置，虽然迷宫并不算十分复杂，但偶尔也会让玩家迷失方向。虽然在很多隐藏的角落内，厂商特意准备了优质的道具或者装备，但由于玩家急于找到出路，而且在找到出路引发剧情后很少有玩家会再返回，因此这些道具和装备则成为了鸡肋。与冒险场景相同的是，城市虽然规模庞大，但是其中真正对于玩家有用的建筑却并没几个，玩家想要到达指定地点，必须拿出不少时间来穿过这些场所。如果在前进时，玩家可以知道正确的方向，那么我认为大多数玩家会先去周围那些岔路去探险，然后再回头引发剧情……



而且本作距离前作上市的时间过长，有很多玩家几乎已经忘记了前作的部分内容，甚至有些玩家在长时间的期待中已经逐渐消失了对本作的热情。通关后追加的奖励给人感觉比较“鸡肋”,而且二周目的记录只是在进入最终迷宫之前， 虽然玩家可以去以前去过的场景锻炼，也可以挑战一下隐藏的BOSS，但总觉得很难提起再度挑战的欲望……



三代相承的最终进化！

因为厂商已经吃透了主机的机能，本作的画面大幅进化，尤其是系列的主人公紫苑，在本作中摘去了招牌的眼镜，成为了真正的美女……

平常人身边的传说

《女神异闻录3》评论

机 PS2 商 ATLUS 类 RPG
价 6800日元 文 左无伊 时 50小时



不怕各位读者笑话，实话实说本人是第一次接触这个系列游戏，从《女神转生》到《Persona》，之前虽然有所耳闻，真正拿起手柄自己来游戏这却是头一遭，因此这篇评论对于很传统和内涵的东西是肯定触及不到的，算是一种冷眼旁观吧。女神异闻录3，其实正确的称呼应该是Persona3，女神异闻录只是第一作的副标题，因为Persona一词翻译起来真的是非常困难（人格假面？假面使者？假面超人？！），所以也都乐得使用大家都能看懂的汉字来称呼这个作品了，虽然国内广大的支持者在正名上是下了很大工夫，不过以个人意见来看，“女神异闻录”也是一个还算贴切而又有中国特色的译名吧

想必诸位玩家已经听说过“心跳异闻录”这个别名了，把RPG和恋爱养成要素结合起来的游戏本作绝对并不是第一个，但是在这一系列可算一种全新的尝试了吧。游戏RPG部分的主要舞台是一个200多层的随机迷宫，乍一听实在让人无法联想到这是一个家用机RPG的主要攻略舞台。PC上把对迷宫的探索当做一切的初代“大菠萝”也不过是16层而已，而其他这种情况大多也只是出现在方便随时玩的掌机上，家用机里这种东西大多应该算是隐藏迷宫的范畴。如果说到自己的家用机“爬楼史”，自从《寄生前夜》爬了那88层克莱斯勒大厦后对这种形式的迷宫就开始犯怵，而到了《荒野兵器3》里那个近乎于无穷无尽又必须一次下到底的“深渊”就彻底倒了胃口。只要一听到“随机迷宫”四个字就头大，几乎成了过敏反应。这一次也不例外，在那座巨大的塔中重复再重复，满眼都是单调的背景和敌人，除了爬楼就是练级，迷宫也没有任何让人动脑子的地方，完全就是在磨游戏时间，真的已经枯燥到一定程度。

Persona的合成和培养，作为一个游戏的互动部分,这恐怕是最主要的核心了，从《口袋妖怪》开始刮起的这股培养风一直持续到了现在，收集,练级,进化出高级的怪物，通过更高级的怪物去对抗更强的敌人以取得更强的怪物，更强的怪物会有怎么样的表现，如何才能得到更强的怪物，这样的期待也就成了游戏下去的动力。但是像本作这样把能获得的Persona强度和主角的级别硬性地挂上钩，而本身练级过程又是相对枯燥的情况下,在战斗这一部分给人的感觉并不太好，加上成长后得到的回报也并不是那么明显，因此和培养之间的关系处理得似乎也并不是那么成功。虽然是一个RPG和恋爱养成的合体作品，作为一个RPG核心部分的战斗和成长还是存在比较大的遗憾的。因此也让人更多地把目光注目到恋爱养成要素上。

在网络上曾见过一名网友有这样的看法：日式RPG游戏的核心思想是什么？那就是爱、友情、勇气拯救世界！宣扬这种规律毫无思想性和哲学性可言，不过是一种忽悠人的噱头而已。诚然，站在文学批评的角度来说，为日式RPG游戏的情节歌功颂德确实是不太对劲，但是有人用纯文学的眼光去评判过哪部商业电影吗？对游戏的批评似乎正在慢慢进入一个误区，不可以存在娱乐不可以存在平庸，如果不是神作那便是垃圾，如果不是雅到非极度有修养者无法理解就是俗到没有边际。欣赏高雅者可以从神话到背景侃侃而谈，而纯粹只说两个字“好玩”则就是不行。

RPG都需要一个史诗般的背景，都需要讲述一个做人道理，都需要用每一个细节把人感动得一塌糊涂，不然的话这就不是一个好的RPG。造成这种评论环境的理由多种多样，如果说开去那就又是另一个问题，在这里也就不对这件事去进行什么分析了。

究竟如何去评价一个游戏是好是坏，也许在现在这个一切都还没有定型的时点上任何一个人或者组织的意见都不足以来左右最终的结果。至于艺术性和思想深度这种太深层的东西就更不是应该随便拿来评价的东西也更不应该作为评价一款游戏好坏的标准。因此在这里对剧情的评价不会提及故事本身是否深刻是否有文学性，仅仅是把它当做一款用来玩的游戏来评价。

故事的开始依然是平静的生活，突然出现的预告和面前的怪物，因为各种内因外果而走上与其对抗的道路，这背后隐藏的各种阴谋渐渐明了，又因某些原因陷入绝对的困境，直到最后用爱、友情、勇气的结晶把人类从毁灭的边缘拯救回来，大家过上平和幸福的生活。从大纲上来看的确是俗到不能再俗的少年成为神话的故事模式，也正是RPG游戏最传统的套路。但是正像中国所有的古典文学如果从大面上来分也离不开悲欢离合大团圆这个套路一样，大背景的大众化并不代表本作在故事上的失败。

众多人物身上发生的小故事，冒失莽撞却充满青春热情的同学，因失去爱子而把一棵柿子树当做一个精神寄托的老夫妇，因家庭破裂而不得不



早早面临成长的小女孩，网络世界中一个聒噪、活泼且有点任性的女性玩家，有点理想主义又有点自我中心的学生会副主席，因为伤病而不得不放弃自己梦想的运动部主将，硬派的竞争对手，在自己的理想和家人的期待之间徘徊的文艺部部长，燃烧自己生命最后光辉的绝症青年……

其中是不是可以找到自己的影子？找到身边某个人的影子？可能并不是每个人都可以说出肯定的回答，也许并不是每一个高中生身上都会发生的事情，也许无法成为人生经验的一部分，但是看着这些小故事能在某一瞬间找到一丝感动的感觉，至少笔者就觉得已经足够了。

作为一个游戏最重要的硬指标——画面上可以说的东西反而并不太多，虽然并不华丽，但是干净利落，让人看了很舒服，虽然不能让人一眼看上去就发出一声惊叹，但是也不至于让人指着屏幕大喊一句“这还是PS2游戏的画面吗？！”

音乐，这是本作一个绝对不能忽略的亮点，有很多玩家就是听了OST才开始玩本作的。和一般游戏中音乐浓重的“游戏特色”不同，本作的音乐充满了流行要素，从说唱到摇滚，一切年轻人喜闻乐见的形式和风格都在游戏中有所体现，绝对符合故事发生的舞台——繁华的都市。但是，关于和游戏结合的部分却有些问题，很多时候听着这过于流行的音乐却感觉和游戏的内容有些脱轨，比如主角在海边吊马子这段情节的音乐显然太过热血而太不够搞笑了，如果换成一般动画或游戏中的游戏效果应该会更好，至少就个人意见，正像开始提到的，本作的音乐更合适作为一张OST里用来单独欣赏，放到游戏里实在是有点喧宾夺主了。

简化战斗，强调流行元素，让故事贴近生活，这么看来本作面向的不太熟悉RPG玩家，但是那枯燥的迷宫似乎又是在讨好核心玩家，最终结果就是让人搞不清该怎么玩这个游戏。虽然是一个大胆的尝试，但是在平衡上的确是有点失调了。作为一款二线RPG，除了有些骗取游戏时间的嫌疑之外，整体素质还是让人比较满意的，不过对于一个普通玩家来说，能否突破初期有些拖沓的序幕以及到了中盘左右那段最让人烦躁的练级时间最终通关，实在是一个考验。

女神转生和Persona

由于这一系列的作品过于繁杂而外传作品又很多，因此有了开始提到的译名混乱，其实如果把这一系列和女神系列当做没有什么关系的作品可能会更好理解一点。

动作天尊的失败

战国BASARA2

机PS2 商CAPCOM 类ACT
价7140日元 文荇菜 时70小时



往小了说，《战国BASARA2》只是一个总体素质中等的动作游戏，其中既不乏亮点，也有很多缺陷。往大了说，《战国BASARA》系列可以是一个很具有代表性的例子，从这个例子当中我们可以发现一些平常玩游戏时可能很少想到过的问题：例如游戏厂商“想做什么”和“能做什么”；例如在流行的热门游戏中到底是哪些元素引起了玩家的兴趣，或者换一句话说玩家需要的到底是什么，等等。

要评论《战国BASARA》系列，以及其它很多同类的游戏，一个不能回避的问题就是它与“无双”系列的渊源。其实这一点倒完全无需讳言，就好像第一人称射击类游戏刚刚诞生的时候并没有一个确切的分类名称，因此人们就用此类游戏的开山鼻祖《毁灭战士》（DOOM）来为它命名，把所有的同类游戏都称做“DOOM-LIKE”。之后的第一人称射击游戏无一不是在对《毁灭战士》进行模仿的基础上产生的，但这并不能抹杀《半条命》、《虚幻》乃至家用机平台上的《007黄金眼》、《光环》等游戏的成就。这些游戏都在不同的方面做出了突破，将第一人称射击游戏这种形式发扬光大，它们的名字与《毁灭战士》一样值得铭记。而如今，“无双”系列俨然也占据了类似的地位。虽然历史悠久但一直不温不火的光荣公司凭借《真·三国无双》系列首次创下了百万销量记录，跻身顶级厂商行列，之后又推出了姊妹篇《战国无双》，以及“帝国”系列等衍生作品；而大量模仿作品的出现也证明了“无双”的成功。当然，从世界范围内的影响力以及对硬件技术的推动作用等方面来讲，“无双”系列无法与当年的《毁灭战士》相提并论，但从开拓一种新游戏类型这个意义上来讲，两者是相似的。《战国BASARA》以及其它很多同类游戏，也完全可以归入到“无双-LIKE”的范畴之中。但令人遗憾的是，在目前这些“无双-Like”类游戏中，还没有哪一个可以真正超越“无双”，甚至连达到“无双”同等水平的作品都难以找到——《战国BASARA2》也并不例外。

其实在《真·三国无双》系列正当红的时候，早就有人对它在动作手感方面的问题提出过质疑。作为在动作游戏界享有极高声誉、被称为“天尊”的CAPCOM，自然会被人拉过来比较一番。例如2D游戏中的《吞食天地2·赤壁之战》、3D游戏中的《鬼武者》、《恶魔猎人》系列，这些由CAPCOM出品的著名动作游戏，都成为证明“无双系列手感太差”的论据。因此，在很多人（也包括笔者）的心中，就产生了这样一个想法：如果由CAPCOM来制作“无双”的话，会是怎么样？记得笔者当初对此也很是期待了一番，但等真正试玩到《战国BASARA》之后，却大失所望。原因何在？其实并不难解释。以上提到的这些游戏，固然都是不世出的“神作”，其动作设计和手感都是酣畅淋漓，但它们同屏出现的人数毕竟十分有限，最多也不过限制在十个左右。而“无双”类型的游戏讲求的是“一骑当千”，同屏可能出现数十个、上百个角色。想要在如此多角色混战的局面下做到与前面那些游戏相同的手感，首先技术层面上就存在很大的难题：每个角色的攻击判定、受创硬直、以及受到打击之后的运动轨迹运算、力回馈等细节，实现起来将是一个浩大的工程。其次，就算真的实现了，也有违于这种游戏追求爽快感的主旨。试想一下，如果对付每一个杂兵都需要像在《恶魔猎人》中与黑骑士作战那样讲究各种招式变化和应对，哪里还谈的上什么“一骑当千”、“天下无双”呢？因此在这一类的游戏当中，势必要在一定程度上对动作系统简单化、“无脑”化。而CAPCOM的功底，很难在这上面体现出来。

其实，从《战国BASARA》系列中，我们仍然可以看到CAPCOM在动作游戏设计方面的底蕴和追求。举一个小例子：伊达政宗是游戏中的主角之一，也是很多玩家常用的角色。平时他使用单刀作战，攻击范围、速度和判定强度都属于中等，是一个能力较为均衡，既没有突出优势也没有致命缺陷的角色。但是在发动“六爪流”状态之后，则会大幅度提升攻击力，同时又带来不能防御的副作用，成为一个纯猛攻型的角色。而发动六爪流状态又有两种方式：一是使用WAR DANCE这种固有技，除了发动时有一定硬直之外，受到敌人攻击就会自动回复普通状态，而且也限制了其它固有技的使用。二是装备“无限六爪流”这种道具，此时可以一直维持六爪流状态，并且也可以与其它固有技同时使用，但无法切换回普通状态，因此遇到某些特殊的场合（例如非常强力的敌人，逼迫你不得不进行防御）会非常棘手。不同的招式、道具组合，带来了战斗风格以及战术思路的变化，展现了CAPCOM作为“动作天尊”的实力，但可惜的是这样的设计理念并不能与游戏整体相契合，与“同屏大量角色混战”这条前提在一定程度上互相抵触。相反，光荣公司所设计的“Charge技”系统，□键和△键的组合输入方式，则更加适应“无双”类游戏的要求，既让玩家感到一些技术性的存在，却又一点都不复杂。

那么接下来就引出下一个问题：既然“无双”类游戏本身的特点决定了它的手感不可能像其它一些动作游戏一样做到细致入微，那它又到底是在哪个方面受到了玩家的喜爱，而如此走红呢？整体地分析一下，我们就会发现，“动作”只是“无双”系列的要素之一，但并不是全部，甚至可以说并不是其中最重要的部分。“无双”之所以流行，是人物设计、关卡设计、战场事件、收集系统等各个方面相辅相成的结果。游戏类型的融合是近年来经常被提到的话题，但它并不是将各种类型要素简单的叠加，而需要各种要素之间的互动、配合。“无双”系列虽然是以动作游戏作为表现形式，但骨子里却是光荣公司几十年来制作历史题材类游戏所积累的深厚底蕴。这种底蕴在人设、关卡等方面都得以淋漓尽致地体现，以丰富的、依据史实改编的战场事件作为主体，通过“动作”这种表现形式，在游戏中演绎出来。光荣在历史题材游戏领域内的沉积，使得它有足够的素材和灵感，设计出大量的剧情和事件，并在此基础上构建了游戏的武器和道具收集要素，通过类似于RPG的形式，吸引玩家迷恋其中。反观《战国BASARA》以及其它很多同类游戏，则在这一点上完全无法与“无双”相比。笔者曾经跟朋友戏言：让光荣在游戏中表现“火烧赤壁”这一情节，光荣可以设计出借东风、苦肉计、连环计等一系列事件，而让CAPCOM来设计同样一个情节的话，大概就是去打倒某个敌将了事。

《战国BASARA2》的收集要素虽然比起前作来大为增多，但所有的收集方式几乎完全雷同，而并不是像“无双”那样建立在各不相同的战场事件之上。例如每一个角色的武器、防具、特殊道具的取得方法几乎都一摸一样，这无异于通过大量的“重复劳动”来刻意拉长游戏时间。像每个角色都要打穿100关武斗大会才能取得最终武器的设定，除了说是“时间杀手”之外，实在没有其它的方式可以形容。而这，又怎么比得上“无双”的吸引力呢？

“无双”开拓了一种新的类型，相信只要假以时日，终究会有超越它的后继者出现。但是《战国BASARA2》以及目前的其它同类游戏，还远远不能完成这个任务。



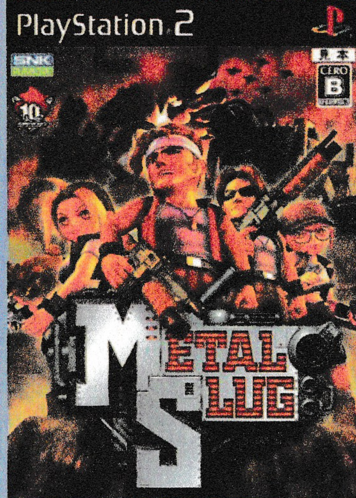
天下统一模式

本作加入了故事模式，而前作的天下统一模式也仍然保留下来。有意思的是，在天下统一模式中，优质道具的出现几率要比其它模式都高一些！

多边形的坎坷征途

合金弹头3D

机 PS2 商 SNK PLAYMORE 类 STG
价 7140日元 文 圣光之翼 时 50小时



如今这年头，把2D游戏3D化似乎是一种趋势，很多人都觉得立体总能比平面表达出更多的内容。遥想当年，老SNK公司就曾经绕弯在3D领域趟了一脚，可惜事与愿违，没尝到什么甜头不说，还险些赔了身家性命。现在，重组后的SNKPLAYMORE经过一段时间的磨合，再次打起了这个主意，继《KOF极限冲击》后，看家明星《合金弹头》系列也迎来了第一款3D化的新作。在系列10周年之际，这款作品的推出显然有着特别的意义。说是试金石也好，是预示也罢，总之，不同于以前作品的《合金弹头》就这样出炉了。

3D化，我们看到的是什么？

与同为动作射击游戏的《魂斗罗》不同，这次的《合金弹头》是完完全全变成了3D游戏，相对开放的场景让人第一眼看上去有种广阔的感觉。比如第一关，树木河流和远处的天空显得非常清楚，后面的街道及遗迹等建筑物也都错落有致，虽算不上什么特别精致的场景，倒也中规中矩。画面比较干净，没有明显的马赛克，作为一款休闲类的动作游戏算是足够了。不过，有几关室内战斗时光线显得有些不足，画面偏暗，时间长了容易感到闷，比如第四关矿山的场景就有些压抑。好在游戏中的战斗比较激烈，多少掩盖了一点这方面的不足。音乐方面，本作保持了系列中一贯激昂热血的风格，战场气息相当浓厚。



提到3D动作射击游戏，我们肯定会想到自由的行动模式，但在这款《合金弹头》中，情况并非如此。游戏采用了阶段式的关卡模式，每大关分若干个小关，小关里每到一个地方要把敌人全灭后方可前进到下一个地方，而且没有什么可以选择的余地，每关都是一个个的小任务。这样虽然过关流程简单明了，不过游戏的自由流畅度就没有了，很多地方明明可以有更好的方法打过，但由于这种模式变得不可行。比如第三关的镇子，正前方有三辆坦克拦路，按照地形，我们肯定想从旁边一条路绕到它们后面攻击，可系统却把另一条路堵上，只能全灭敌人才可前进，这样的地方到处都有，使貌似广阔的场景变得有些鸡肋。地图被分成一小块一小块，不想打也必须得打，自由度无形中被大大降低。《合金弹头》追求的本来是自由与流畅，这种小任务制的流程也许对战斗感觉没有什么影响，但每一关下来总像是硬着头皮冲过来的感觉。当然，这里面也有个人喜好不同的原因，但如果每个大关把场景开放一些，少一些行动方面的限制，玩家们应该还是会感到欢迎的。

限制归限制，不过3D化后的战斗系统依然不含糊，这倒算是保持了系列的最大亮点。主角们使用的枪械种类相当丰富，传统的手枪机枪这类泛用型武器自不必说，霰弹枪，地雷枪，火焰发射器等等也都保留着，应付不同的敌人可以随意换用喜欢的武器。火箭炮需要用R3进行手动瞄准，感觉有些别扭，不过对付某些特定敌人时还是很有用的。后期武器多了，切换起来感觉有点手忙脚乱，熟悉每个武器的轮换顺序很重要。战斗时听着不绝于耳的枪械音效和轰隆隆的爆炸声，确实能找回一点以前作品的爽快感。值得一提的是，匕首这次与枪键分离了，可以随时随地拿出来用，划划敌兵砍砍木箱很是方便，不必再受切换之苦。手雷依然是方便实用的副武器，除了普通的手雷外还有燃烧弹等可供选择。玩家要在3D化的场景内根据敌人的位置灵活判断，留心敌人明枪暗箭的同时找准最顺手的武器狠狠轰杀，这算是基本的生存之道。尤其高难度下的后几关，敌人之疯狂耐打绝非等闲，如果不能合理运用手头的家伙，可说是寸步难行。比如高塔那关，不断向上攀登同时要对付一波又一波的敌人，稍不留神就会损血折命，在这里头脑冷静是第一位，猛打猛冲是行不通的。

这代的“座驾”比起以前来显得有些逊色，只保留了合金坦克、战斗机、潜水艇三种。坦克可以用得到的矿石改造提升性能，不过操作有些蹩脚，移动过于笨重，而且锁定瞄准判定似乎有点问题，开着坦克反而不如步行战斗方便，完全没有体现出坦克的优势来，不能不说是个遗憾。至于飞机潜艇则是单独的两个强制卷轴射击关卡，操作两者基本相同，流程比较单一，并没有什么出彩的地方，只能算是个点缀性质的迷你游戏。

此外，不能不说的一点是这代的剧情。由于采用了过场的方式连接剧情，使情节交代得比较连贯，浮现出了一个较为完整的故事。从寻找失散的同伴开始，逐渐深入到莫丁军内部的阴谋，再一路追寻到南极基地，最后揭开了古代人复兴的计划，故事连贯得比较紧凑，其中一些人物印象比较深，如充满正义感的马克，坚强漂亮的艾瑞，跳梁小丑般的莫丁将军，以及深藏不露的古代人博士，都给人留下了较深的印象。这在以前的系列中是很少见的，也可以算是对本作搞笑风格减少的一种补偿吧。

终究还是“试验品”？

本作处于宣传阶段时，曾经有不少人满怀期待，真正出来时虽也“技惊四座”，但总的说来是骂声远比赞声多。其中一个焦点是视角问题，就如一部电影镜头运用的好坏能决定片子的观赏性一样，3D游戏的视角处理如何也是其可玩性的重要指标。从这点来看，本作并不能令人满意。镜头画面经常无缘无故拉近，锁定空中的飞机竟然要用右摇杆上下寻找，有时还只闻其声不见其影，锁定后有种找不到自己在哪的感觉，头晕程度可见一斑。坐坦克去锁定飞机更是别扭到极点，还真是从侧面体现了飞机对坦克的克制，可玩家们却只能一脸苦笑了。



再有就是本作不能双打，从头到尾四个人物只能自己一个人换着用，这让很多喜欢《合金弹头》双人同乐感觉的玩家放弃了本作。虽然四名主角可以通过技能点数来成长，有一定培养要素，但这点根本无法取代双人游戏的乐趣。也许是出于技术方面的考虑，这种3D场景很难实现双人同屏游戏，如果像《无双》游戏那样分屏，本来就很糟糕的视角就会更加不堪入目，取消双打估计也是一种折中的想法。等到视角等问题解决以后，成熟的3D合金弹头也许还会迎来双打甚至多打的新局面吧。

说实话，笔者对本作原本也没抱太多期望，只想见识一下初次3D化的《合金弹头》风貌。实际通关后感到,本作的确没有太多值得感慨的地方。作为PS2后期的游戏，这款游戏不能说差，但质量也只算一般，最多算个不过不失之作。游戏中有太多的缺点需要改善，眼下就看SNK PLAYMORE怎么打算了。本作的意义只是个3D方向的探路石，厂商是就此放弃还是坚持下去，就让我们自己来见证吧。

白兵战也非常讲究？

在装备小刀并锁定敌人的状态下，使用左摇杆输入方向并按下圆圈键，主角就会实行紧急闪避，躲过敌人的一些攻击。在进行白兵战时，这是个应当注意的技巧。

新勇者踏上旧征程

最终幻想 3

机 NDS 商 SQUARE · ENIX 类 RPG
价 5980日元 文 翔武 时 30小时



水晶的光芒依然耀眼

《最终幻想3》（以下简称FF3）最初发售于1990年4月27日，平台为FC。由于优秀的素质保证，《FF3》的销量达到了140万，成为了《FF》系列中第一个突破百万的作品。《FF3》的销量虽然比同年发售的《勇者斗恶龙4》（以下简称DQ4）低了不少（DQ4销量310万），但仍然成为当时人们关注的焦点。

在老的《FF》系列中（指FC和SFC的FF作品），除了《FF3》之外，其他作品都被相继复刻到了各个平台上，而《FF3》在FC版发售16年后才迎来它的第一次复刻。很多玩家一定都想问，在这16年中SQUARE没有想过复刻《FF3》吗？对于这个问题，坂口博信曾说过是因为没有找到合适的平台来重现这个当年的经典之作。实际上在WS时代，SQUARE在复刻了《FF1》和《FF2》之后，有过复刻《FF3》的计划，甚至还出现到当时WSC的发售表上，但最后终止了。终止的原因虽然没有公布出来，但根据当时的情况可以想到，由于WSC的销量惨淡，SQUARE即便再大力支持也没有回天之力，软件的销量都不怎么乐观，得不到商业利润，一些软件开发商也都相继退出了。直到NDS的出现，才使这款作品重现在大家眼前。



NDS版的《FF3》发售于今年8月24日，这是这部作品的首次复刻，但这个复刻计划确是在NDS发售之前就有了。SQUARE・ENIX（以下简称S・E）这次可以说真是找到了一个合适的平台，由于首次复刻的原因，在游戏公布的时候，人们对这款作品极为关注。而在发售前S・E大力宣传和炒作也令这款作品增色不少，在发售当天，这款作品就以30万套的销量让人们大跌眼球，而《FF3》的第一批货在3天内就卖光了，3天的销量达到了50万套。这个销量不仅是大家没有想到的，就连S–E也没想到这次的复刻作品能卖到这种程度，这在掌机的《FF》作品中还是头一回。当然，取得这种销量的原因主要有两个，一个是NDS在日本的普及量，另一个就是游戏本身的素质就很高。

复刻的诚意 职业的平衡

《FF》历代复刻作品中，基本都是和原作看起来差别不大，而《FF3》却有点像一款全新的作品，不仅画面方面改为了3D，而且还增加了众多新的要素,新的系统，给人的感觉几乎就是全面的作品。在采访这次负责监制的田中弘道时，他这样说道：“虽然有很多人仍然喜欢FC版时的画面,但是由于NDS的的硬件特性，以及面对的年龄层。要让新接触的玩家接受，不能给新玩家们留下这个游戏很古老的印象。要在两方玩家中取得一个平衡点，确实有点难办。”不过从这次《FF3》的总体素质来看，确实做到了这一点。

随意转职系统是《FF3》的一个特色，不过在FC版时这些职业强弱不一，有些职业过强，有些职业过弱，导致22个职业中真正能用的职业只有那么几个。而这次就不同了，在原有职业的基础上增加了很多变更，新加入了几个职业的特殊技能，职业熟练度在这一作中对职业的能力影响也很突出，每个职业在熟练度高的时候才能看出真正的实力。此外，职业技能方面不再是突出个人能力的技能，一些技能通过巧妙的职业搭配可以衍生出众多的战术,比起FC版要有意思得多。通过水晶获得的职业称号在本作中也发生了一些变化，比如原来在禁断之地中获得的隐藏职业——忍者和贤者，在这次的作品中被提前到了土之水晶获得，而由于这两个职业在FC版中过于强大，在这一作中为了职业平衡性也削弱了，但这个削弱也没有失去该职业的一些特点，可以说处理得非常好。



在职业能力的设定方面，引入了后几作的一些设定。比如骑士和魔剑士，在设定资料中，骑士是使用正之力的，魔剑士是使用负之力的。在FC版中，骑士只是作为战士的一个强化版，魔剑士只能使用暗黑剑做武器，可以使用简单的白魔法。而在NDS版中，骑士的设定变为了可以使用1级白魔法，和后面一些作品中的圣骑士类似。魔剑士的白魔法取消了，代替白魔法的是更适合他们的“暗黑”，也就是《FF4》中塞西尔暗黑骑士时的那个技能。通过这种设定既完美的解释了正之力和负之力的区别，又突出了两个职业的特点，强化了实力，真是一举多得。

主人公与迷宫的设定

FC版中，四个主人公是长相一样，颜色略有不同的“四胞胎少年”，在剧情中也很少说话。而在NDS版中，四个主人公变为了三男一女的搭配，除此之外，每个人物都有自己的一段故事，比起原来那四少年掉入洞中，然后被水晶选中的故事更具有衔接性。四名主角在冒险的过程中与诸多NPC也会有更多的交流，而且从他们的言谈举止中还透出了他们自己的性格。像鲁内斯和蕾菲亚这两个人的吵嘴，阿尔克面对困难的一些态度，英格斯的沉着冷静，通过故事剧情，将这些性格刻画得淋漓尽致。

除了主角外，配角们也表现出了他们自己的特点。玩过FC版的玩家也许能看出来，这次配角的一些台词都是经过改动的，一方面是为了更好的衔接剧情，另外一方面是为了更突出配角们的性格特征。不得不说，在这点上确实做得很用心。

迷宫是RPG中的一个重要要素,而NDS版《FF3》的迷宫都是在FC版的基础上重新制作的。在游戏中最令笔者震撼的迷宫就是水晶塔，水晶的光泽和立体效果被很好地表现出来，配上有交响乐风格的背景音乐显得十分大气。除了画面方面外，迷宫的另一个重大调整就是部分原来较为烦琐的迷宫被简单化，降低了难度，迷宫内无法存档的老传统却仍然保留。水晶塔和禁断之地这两个原来不能用跳跃魔法跳出的也做了改善，想起原来FC版时在水晶塔中七进七出，真是有惊无险。

在FC版的基础上，这一作中还增加了隐藏迷宫,虽然道路很短，但里面的BOSS却很有挑战性，而且即便你击败了BOSS，以后也可以在到那里挑战,非常方便。

《FF3》在日本的销量气势如虹，S・E估计一边在为缺货而忙活，一边在暗暗自喜，16年的首次复刻就创出如此利润，真是找到了一个合适的平台。



洋葱剑士

洋葱剑士是FC版中的初期职业，前期看起来很弱，但到了90级以后能力暴涨，专用装备也很难获得。NDS版中的洋葱剑士被做为隐藏职业登场，实力依然是很强。

2D动作的新起点

洛克人ZX

机NDS商CAPCOM类ACT
价5040日元文Sasuyo时20小时



细数一下，从1987年第一作《洛克人》到现在，系列也走过了将近20个年头了，至今能够保证新作的发售频率，在游戏史上也不多见。《洛克人ZX》是次世代掌机上系列第一款原创作品，但将近20个小时的游戏时间让自己给出的评价只有四个字：不过不失。

LU还是CU?

用LU和CU来划分游戏人群不一定准确，但是确实可以说明很多问题。《洛克人》系列正统作品都是横版ACT，从第一作开始，难度就奠定了受众的类型。横版ACT的重点在于操作的精确控制，包括跳跃的严密，攻击的准确。尤其是第一点，在过去的洛克人世界中要求近乎苛刻。再加上攻击方式异常丰富的BOSS，就形成了洛克人的特征：一个必须冷静的思考并且果断作出行动的游戏。这种东西对于喜欢的人来说回味无穷，但对于ACT“苦手”的人来说简直是噩梦一样的存在。游戏在进步，玩家也在变化，快餐文化的今天，这样的游戏受众面必然越来越小。由于高难度的特征已经深深印在玩家的脑中，愿意尝试新作的大多数也只是FANS而已。

这种情况对于一款游戏作品来说不是好事，最直接的反映就是销量减少，CAPCOM早就认识到了这一点，不断通过调整难度在LU和CU间找到平衡。首先，难度选择就是一个很有效的办法。EASY难度下主角攻击防御提高，BOSS招式减少，保证让玩家能够有耐性通关。其次，E罐的引入使得每次挑战有更多的机会。再次，存盘点实现了无限续关，一次失误不至于产生太大的损失，能够强化装甲也提高了存活率。在近两年的《洛克人》作品中，这些要素都被加进了游戏里。《洛克人ZX》在秉承以上要素后进一步降低了难度，BOSS除了属性弱点外还增加了弱点部位，攻击弱点部位就可以造成大伤害，同时使BOSS硬直，给了玩家喘息的时间。流程上对于跳跃和攻击的要求也大幅降低，普通流程中几乎没有了必须通过精密操作才能通过的地形，系列中最终BOSS之前惯例一般的大面积针刺地形在本作彻底消失了，只要熟悉操作，任何人都能轻松通过。

当然，游戏对老玩家还是有交代的。BOSS有弱点部位，但是游戏同时有了避免攻击弱点部位就能获得更好成绩的设定，尤其是BOSS手办的收集，完全可以证明玩家的实力，这可以说是此作最大的亮点。BOSS的弱点部位大多处于容易攻击到的地方，要想完美就得一边躲避，一边还要寻找合适的攻击方式，大大提高了可研究性。BOSS能够重复挑战，也是为了促成核心玩家的“完美”。虽然主流程中没有太多难点，但上百个磁碟及各种道具的收集包含了很多凶险。想必很多人应该对第三个E罐耿耿于怀，既要快速躲避前进，又需要在很短时间内进行变身蓄力攻击，对于按键时机的要求非常苛刻，一丝的停滞足以丧命。另外，大面积针刺地形转移到了隐藏BOSS前，好不容易过去了，很辛苦地挑战完了真红ZERO，回头却发现要再次逆向通过，的确打击不小。当笔者重复了3次最后回到记录点的那一刹那，真有一种筋疲力尽而又欣喜满足的感觉，大概这就是难度的魅力吧。最终BOSS前的八连战无法直接回复无法记录，也是一个比较让人头疼的设定，HARD难度下没有E罐和生命上限更是对于极限的挑战。

应该说，CAPCOM对难度进行的调整并不只是一味讨好，更多的是一种合理化，把难点从必选项变成了可选项，以此来吸纳各种类型的玩家，使LU和CU都能乐在其中。

ACT还是RPG?

如今的游戏类型界定越来越模糊，2D清版类ACT逐渐没落，思变是唯一的出路。尤其对于掌机作品来说，耐玩度是一个很重要的指标，所以，CAPCOM在本作中大幅加入了RPG要素。

剧情，在RPG里面与系统同样重要。本作有双主角但剧情不雷同，从系列中沿袭下来的“人类与半机械人的斗争”既是对于机械化的向往，也是对于种族矛盾的一种思考。每一个种族都在争取自己生存的权利，洛克人作为半机械人中力量的巅峰，自然承担着调和矛盾的责任。尽管还是“某人想统治世界，获得力量的主角保护弱小的种族获得胜利”的套路，但游戏中的是非却不那么简单。相对于男主角潘剧情的单纯，女主角艾尔包含了更多复杂的情绪。齐威尔的死缔造了ZX的名称,生命金属质问几百年后为什么战争依然延续。最终BOSS的目的是为了半机械人的权利,虽然极端,但也不是单纯的权力狂人。艾尔的剧情中隐讳地提到她与前几作危机缔造者拜鲁的血缘关系,艾尔为了保护其它种族而与可能是血亲的人战斗,是一种无奈和悲伤。死神和潘多拉提到的那个男人是否就是拜鲁给续作留下了伏笔，战斗虽然结束了，但是人对于力量的渴望，不同种族对于自身权利的争取而导致的战争还是会让一代又一代的洛克人登场。

成长，是RPG的特征。EC可以看做EXP和金钱的合体。升级生命金属，购买道具，打败BOSS获得更多的能力，这一点几乎成了游戏的标配，不再赘述。

职业，可能套在ZX上有点牵强，但打败BOSS获得的生命金属，可以强化，可以随时转换很有职业设定的特征。把前作四大天王的装甲拿过来用对于FANS来说是一种感动，角色可以任意切换装甲并且靠此来解决难题也是此作的创新。不过创新的同时也留下了弊端。ACT应该具备的流畅性和爽快感因此设定而降低不少。历代二段跳和空中冲刺都是常用的跳跃技巧，而此作却分配给了两个金属装甲，不要小视切换花费的几秒钟，那是对流畅性的致命打击，进而影响了爽快度，装甲间的不平衡更加重了这一弊端。



至于任务制与地图，或许CAPCOM想淡化选关的ACT特征而转为任务制，因此再一次引进了大地图要素。可是拜不厚道的地图所赐，玩家在初期常常被卡住，不停在场景间重复移动而恼火放弃的人不在少数。《ZX》或许是想向《恶魔城》学习，可是画虎不成反类犬，表现并不出色。支线任务众多是《ZX》的特征，然而在没有明显提示的状况下，能够找到委托人都是一件困难的事情。支线任务大多没有说明，一旦没有看清委托人的对话，那就只有绕圈或者提记录的份了。而在AB类相关任务的全道具获得中，很多人都没想到蛋糕的获得还需要设定NDS的生日。这些繁琐的要素虽然增加了游戏时间，但是也增加了玩家的抱怨，有些得不偿失。

GBA还是NDS?

最后说说画面和机能。卡带容量的提升允许游戏加入了全程语音及少量动画，这点还是很厚道的。至于画面，第三方似乎都没有太大精力去挖掘NDS的画面潜力，不过要说和GBA差不多那也是胡说。背景比前几作更有层次感，颜色更加丰富,但是感觉依然达不到PS上《X》系列的效果。至于触摸和双屏的运用，ZX下屏对应每个金属的能力而不同，触摸运用在设定FX的弹道上，总的来说运用还比较自然，不过，如果下屏可以一键切换地图就更好了。

《洛克人ZX》首周销量3万多套，这不算很好的成绩。或许，依然是FANS在支撑着这款作品，CAPCOM想重塑ACT经典还需要花费更大的努力。不过，人类和半机械人的战斗依然在延续，洛克人系列必然还会前进，玩家对正统ACT复兴的期待也终会实现。

幻之影像DVD

7月6日发售日当天在日本购买本作的玩家会得到一张DVD，其中收录了本作及下一作《新生洛克人计划》的宣传片。对于国内玩家来说，这无疑是张幻之DVD。

勇敢之心
SD高达G世纪PORTABLE

机 PSP 商 BANDAI-NAMCO GAMES 类 SLG
价 5040日元 文 悲伤の荆棘 时 160小时



从当初看到杂志上公开《SD高达G世纪PORTABLE（以下简称GGP）》战斗画面的那一刻起，或许许多FANS就知道，BANDAI-NAMCO这一次又偷懒了，借着GG系列素材的成功，将一款老酒装在新瓶里贴上新的标签卖给了SD高达的拥护者们。商家仿佛带着笑容对着买了这款游戏的玩家说道：“欢迎下次光临……”

很佩服BANDAI-NAMCO对于自身品牌的利弊分析，他们充分巧妙的规避了游戏产品本身的缺点，将游戏的卖点无限放大、精细化，而将自身的缺点藏在了阴影里，即使玩家发现，也只能无可奈何地认为“有了光，就必定有影”而甘心掏钱。

巧妙隐藏缺点的GGP

从GG，或者说从一款复刻的游戏角度来说，GGP的画面，尤其是CG相当糟糕，除了机体图片外，其它素材能用以前的来搪塞就尽量用以前的。除了新加入的SEED-D CG是新作，其它CG均原封不动地填入了这张小小的UMD盘里。虽然CG并不是FANS追求的重点，但这样的做法显然是无法令FANS满意的。更令玩家们想不到的是，SEED第一部的部分竟然赤裸裸地照抄PS2上那作的CG，以至于看起来和其它作品的CG显得格格不入。

然而,正当玩家准备破口大骂厂商无耻的时候,我们又在不经意间瞄到了机体,瞄到了战斗画面。无限接近《机战》系列的战斗魄力，显示不再是死板的数字，大多数机体的外形图进行了重新绘制，人物CUT也几乎撑爆了整个游戏画面。也就是说,这部作品的制作还是非常花力气的，只是面对这个系列的庞大资料量，BANDAI-NAMCO不得不在各种表现间做出了取舍而已。于是在一番犹豫之后，玩家们拍拍自己的心口对着自己说道，算了，这东西玩的不就是机体吗？CG和地图简陋点就简陋点吧……

其实，如果谈到BANDAI-NAMCO潜藏在GGP中的阴谋，画面只不过是揭开了序幕的一角而已。

本作在游戏系统上进行了比较重大的调整，不再沿袭PS2上两作的系统形式，而是回归了《SD高达G世纪F（以下简称GGF）》时代的“无限STEP”系统，并且在此基础上进行了改进，增加了“HALO系统”来评价和制约玩家。HALO系统是GGP的特色卖点之一，玩家只要消灭地图上的敌人就会获得一定的HALO点数（敌人身上都有点数的明码标价），点数积累到一定程度后就会提升HALO等级，而战后评价则是根据HALO等级来进行奖励，并且将HALO点数1:1兑换成金钱。由于当年的GGF后期存在资金过剩导致游戏耐玩度降低的弊病，这次厂商刻意将玩家获得的资金数量大幅降低，贩卖机体只能获得机体1/10的价钱,击破1台敌机也只有可怜的三四百点HALO点数。另一方面，机体价格和母舰价格大幅提升，甚至连以前可以随意购买的踏板价格也飙升不少，令不少



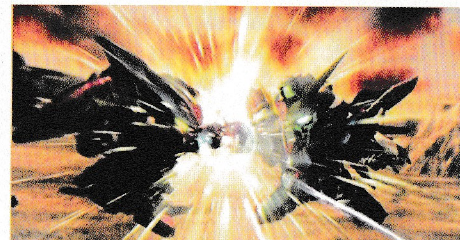
老玩家大呼资金不足。不过，许多玩家虽然嘴上抱怨，但是对于系统达到相对平衡的结果还是十分满意的。至少，这样的设计延长了游戏的寿命。同时，游戏在培养机体上也进行了部分调整，使之更具多样性和独特性，即使是同一台机体，培养之后也几乎不会具有完全一样的数值，这无疑又给了玩家许多挑战的空间。

与此相对，在角色的养成上，本作并没有花什么力气，只是简单将PS2版中的角色培养模式简单拉了过来，成长率也没有进行过充分的调整，这使得角色培养到最后几乎千篇一律，阿姆罗和哈萨维的区别很可能只是前者比后者高出几点通信或者操舵。大多数原作中的强力角色在60多级的时候就可以将数值封顶，最后的结果就是无论乘什么机体运动水平都差不多（这主要是因为取消了机体的某个数值，运动能力的计算几乎完全依赖于人物的反应、格斗和射击值）。同时，原创角色削弱和减少也在一定程度上使培养角色的乐趣大减。

当然，追求变化的BANDAI-NAMCO在这方面也有一些新的想法，本作力图通过角色收集的乐趣取代对角色培养的乐趣，这一点还是有其闪光之处的。将成功率与稀有人物进行挂钩，只要玩家坚持玩下去，就可以收集到部分正常剧情中无法获得的角色，这成了玩家新的奋斗目标。例如，“史黛拉”“拉拉”“凤”等诸多人气女角都被划入了需要达到一定收集百分率才可以获得，对于忠实FANS来说，这的确是个不小的动力。回想以前，除了培养机体和赚钱外就是培养原创人物的乐趣最大，角色系统的简化确实是个相当大的遗憾。但同时，新的角色收集系统又转移了玩家们的视线，这的确也是厂商谋略的体现之一。

难于评价的商业化之作

平心而论，GGP的系统还算说得过去，但在最后一点上,笔者认为BANDAI-NAMCO失策了。虽然厂商宣称本作是系列有史以来机体最全的作品,总数达到了1100台,但实际上，游戏中的剧本并没有支撑起这些机体的出场。大量的经典UC剧本被删减,像《BD》《闪光哈萨维》等都没有出现。相对的，这2年热播的《SEED》和《SEED-D》的剧本却分别拉长到了8话和9话成为游戏中最长的2个剧本。另一方面，虽然多而全的机体图鉴和人



物表面上可以满足老高达迷和CU玩家，但同时又打算靠新剧情来拉拢SEED爱好者，这不能不说是个“老狐狸”的主意。笔者虽然不想就内容侧重点的问题对BANDAI-NAMCO进行指责，但也许因为笔者是个系列老玩家的缘故，总觉得不怎么甘心,既然做了1100台机体，那干吗不优先容纳经典的剧本而偏偏向SEED系献媚呢？如今，高达迷中UC派与SEED派的论争依然存在，或许舍旧而取新真的是一种市场的无奈，但对于《SD高达》这个历史悠久的题材来讲，老玩家们的心情还是应当照顾一下的吧。

总之，本作过分削弱了UC系剧本而增强SEED剧本，这保证了游戏在新用户群中的商业潜质，但对于老玩家来说吸引力有点不足。100台机体虽然拉动了玩家的神经。但SD系列也终究摆脱不了SLG战斗过于简单的模式，无法脱离GF时代一机清关的大帽子。当然，一定程度上这种现象和无限STEP的“亮点”有关，但也许真如部分玩家所说的那样,《SD高达》的SLG只是形式，玩的纯粹是收集。

如果以SRPG和SLG大作的眼光去看待，那GGP最多只是一个二线作品。但如果你是一个收集爱好者或者高达迷，那么GGP又是一款不能不玩的杰作，这就是这款游戏的现状。无论要“批评”还是要“表扬”，《SD高达G世纪PORTABLE》的评价都不应该过于草率。缺点与创新的“和谐”结合在一定程度上展示了老牌厂商的智慧，但同时又在不知不觉中将玩家的群体分开。这篇文章只是抛砖引玉，众多系列老玩家的心目中无疑还有着更多犀利的见解，笔者期待着大家共同的讨论。

历史悠久的制作者

本作的监督后藤能孝先生是负责开发了《高达战记》《基连的野望》《基翁前线》等许多经典作品的老牌制作人，现在本作的开发商TOM CREATE供职。

原点创意的迷失
LOCOROCO

机PSP商SCE类ACT
价5040日元 文 死恐心也 时40小时



2006年7月13日，今夏SCE寄予厚望的PSP游戏《LOCOROCO》（官方中文译名"乐克乐克"）在日本正式登场。在此一周之前，这款游戏就已经在香港和台湾等地区上市，而且有简体中文和繁体中文版可供选择。《LOCOROCO》的开发成本并不高，但SCE在广告宣传上却花费了7亿日元。L键"克"一下，R键"克"一下的《LOCOROCO》究竟用大笔宣传费砸出了怎样的反响，游戏本身的乐趣又怎么样呢？

L与R的惊艳出击

在宣传过程中，厂商始终突出的重点之一就是游戏的玩法。玩家只需使用L、R两个键就能完成主角"LOCOROCO"的移动和跳跃。L键画面向左倾斜，R键画面向右倾斜，L与R同时按就是跳跃。软体动物一样的LOCOROCO由许多小个体组成，圈键就可以用来完成合体与分离。游戏的操作方式可谓简单到不能再简单，相信即使是对不怎么玩游戏的人们介绍一遍，也能让他们立刻熟悉游戏的操作方式。

为了吸引不常玩游戏的人群，尤其是女性和儿童，游戏中的角色造型、场景用色和配乐都下过一番工夫。主题曲《LOCOROCO之歌》采用了天真无邪的童声，歌唱间隙LOCOROCO之间滑稽的交谈声令人忍俊不禁。游戏的画面简单而淳朴，每一关都有各自的主色调。游戏中的世界同样是那种软软的感觉，任何地方都可以让LOCOROCO弹来弹去地前进。随大风一起飘荡，在雪地一路滑行，挤在齿轮里滚动，整个游戏过程中，玩家看到的似乎就是一群孩子在游乐场里尽情嬉戏，此情此景，不禁令人怀念起童年的感受。

丰富的游戏要素

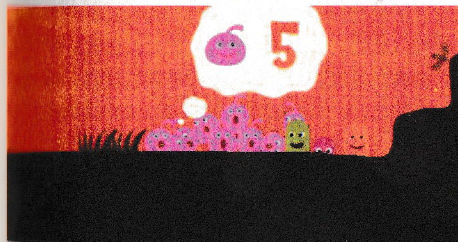
游戏中的要素也非常丰富。游戏过程中，玩家依靠分布在关卡四处的果实来增加LOCOROCO个体数量，然后就可以使LOCOROCO越来越大。每一个关卡都分布着20个果实，很多机关都需要收集一定数量的果实才可以开启。同时，关卡中分布着很多被称做"姆依姆依"的东西，救出他们后可以得到LOCOROCO零件。游戏中基本不用担心GAME OVER的问题，每一个小个体都可以挡一下攻击，而且个体可以再收集回来。虽然游戏简单明快，但擅长游戏的爱好者们也可以去为了完成收集要素而努力，想完全收集果实和"姆依姆依"，也是需要一定操作技巧的事情。在这点上，制作者的考虑确实非常周到。

游戏中的关卡有四十个之多，并且还提供了"LOCOROCO小屋"用来自制关卡，并且可以传送给朋友，同时附带的体验版也可以分享给其他玩家。另外不得不提的一点是，游戏附带拍照模式,游戏过程中的任一镜头都可以按SELECT进行照相,保存下的图片可以做壁纸，当然，那些可爱的镜头放在网上SHOW一下也是不错的选择。

回归原点形态的感动

看到《LOCOROCO》，总让人产生回想以前游戏的冲动。2D横向卷轴动作游戏如今是个熟悉却又容易忘却的名字，当掌机都跨入了次世代后更是如此。在这个意义上，《LOCOROCO》回归了原点，而且是以全新作品的姿态登场。不需要考虑剧情的提示，不需要考虑复杂的谜题，唯一要做的就是从画面的左面向右面进发，直到终点。和最初的游戏一样，LOCOROCO的目的和规则就是那么单纯。

过去我们接触一个又一个FC游戏，每一个作品都会给人新鲜的感觉，那是因为游戏本身处于发展期，各种创意涌现得非常迅速。放眼当今的游戏界,出色的画面、震撼的音效、电影化、真实化的感官冲击成了更多厂商俘获人心的追求，虽然这些是必要的,但创意的匮乏也成了比较严重的问题。在这个时代,出现像《LOCOROCO》这样主要依靠创意的作品，无疑是令人高兴的。而更难能可贵的是,这款游戏的创意并未借助任何周边产品的力量,仅仅在最原始的"可玩性"上下工夫，可见游戏界的创意仍然充满活力。



在次世代迷失的创意?

谈到"回归原点"和"游戏创意"，可能很多人会想到如今叱咤风云的NDS。《LOCOROCO》的目标当然是抗击NDS，但事实又如何呢？

开头就已经提过，这款游戏的宣传费用高达7亿日元。这是有史以来宣传最花本钱的PSP游戏，足以看出厂商的重视程度和高期待度。位于银座的SONY大楼挂着大幅宣传海报，涩谷地铁车站里LOCOROCO的形象无处不在，试玩活动更是遍布日本全国。一时间，《LOCOROCO》几乎成了整个SCE甚至SONY的形象代言。

虽然进行了声势浩大的宣传，最终效果又如何呢？《LOCOROCO》的首周销量是35000套。在当周的销量榜上位列第七。作为一款PSP游戏，这个销量确实不能算差，但是，它显然远低于SONY的期望值，也对不起那7亿日元的宣传支出。相反，早在几个月前就发售《新超级马里奥兄弟》仍然稳居销量三甲。更令SCE失望的是，游戏刚发售不久就出现了滞销，很多店铺开始半价销售，中古店的全新《LOCOROCO》售价还不到2000日元。更有讽刺意味的是，占据店头显眼位置的宣传用品竟然被挂上了"NDS断货"的牌子。这一切都说明,《LOCOROCO》失败了。

《LOCOROCO》的失败是多方面原因造成的,其中最重要的就是PSP和NDS在用户群体上的不同。NDS从一开始期望把用户层拓展到平时几乎不玩游戏的人群，结果凭借很多突破传统的游戏玩法在日本卷起阵阵销售狂潮，女性、老人和儿童成了NDS获得成功的关键。而PSP的时尚尽管可以吸引很多年轻人，但在拓展其它用户上实在是差了点，功能繁多也给人留下复杂难以使用的印象。《LOCOROCO》再优秀也只是一款休闲小品，靠它肩负进攻市场的重任，担子实在是太重了一点。

从《LOCOROCO》本身也可以发现很多问题。对比一下NDS游戏就可以发现，那些"横扫市场"的作品中有以《锻炼大脑的DS训练》为代表的脑锻炼游戏，以Wi-Fi对战特色的《马里奥赛车》《动物之森》等游戏，以及《马里奥》《俄罗斯方块》等传统强势作品。掌机大多用来随带随玩，一点时间就能玩一把的益智和交流对战游戏自然成了掌机游戏的趋势，而《LOCOROCO》不属于以上任何一个类型。交流用的"小屋模式"感觉是"为了通信而通信"，吸引力一般。游戏流程虽然较好地结合了掌机的便携性，但已经偏离了掌机次世代的发展趋势。

前文已经提过，《LOCOROCO》最大卖点是创意，但游戏里的模式还是传统型的。NDS硬件的新奇形式容易吸引更多人尝试，在全新领域激发创意的机会也要多很多，这无疑比《LOCOROCO》具有更多的优势。原创本来就要有面对失败的勇气。在发展趋势面前，这款游戏也许本来就注定不会成功。

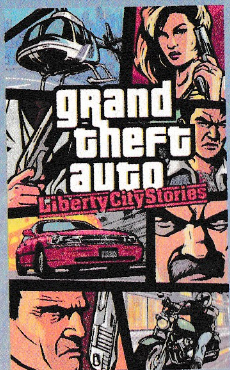
传统形式的创意真的难以吸引更多人了吗？游戏界难道是真在面临颠覆传统的变革吗？我们无法预言未来，不过，《LOCOROCO》至少证明了传统创意还可以继续挖掘，这种创造精神是值得肯定的。在这个意义上，《LOCOROCO》依然还是一部好作品，它的确伴随我们走过了一个清凉的夏天。

第一次"官方PSP游戏下载"

《LOCOROCO》的体验版现在也可以下载，只要登陆官方网站下载后存入PSP记忆棒中就可以游玩，但PSP系统需要升级到2.70版以上。

用心制作的奇特美学

横行霸道·自由都市故事



机PS2 商ROCK STAR 类ACT
价39.99美元 文大怪 时100小时

《横行霸道》的传统是以小人物视角来审视宏观世界，《自由都市故事》也同样套用这个已经趋于成熟的故事叙述架构。

在本作游戏剧情中，当年为了曾经为黑帮组织“LEONE”尽心效命而最终犯下大案的TONI不得不背井离乡多年,游戏刚开始便是以特写的方式表现出了主人公的落魄。之后的故事风回路转,主人公重新进入“LEONE”却被头目“SALVATORE”当喽罗看待，可TONI岂是笼中之物，他在不断完成任务的同时瞬间提升了自己的地位。游戏中早期的任务极为丰富，将黑帮内斗，警匪冲突甚至家庭纠纷都涵盖在内。随后，TONI通过会内的老朋友JD接受了更多富有挑战性的任务。虽然JD最终丧命于帮派内斗,但在其死之前，TONI的稳定位置已经绝对确立。之后，由于政府与帮派首领“SALVATORE”决裂,帮派受到了前所未有的生存危机。TONI在警方围剿之势下以一己之力飞车跨越断桥,将“SALVATORE”送至安全区域。随后，TONI不但负责全新市长的推选工作，还插手意大利势力黑帮与日本黑帮势力纠纷中，并悉数解决。无论多复杂的事件,TONI的处事原则一向原则分明，“盗亦有道”,狠辣之处尽显血性，而面对朋友与红颜知己时却表现出难得的宽容与柔情。正当TONI要将“LEONE”扶植为当地首大帮派之时，受到对立帮派陷害的“SALVATORE”却被捕入狱。此时本想扶植为新任市长的“DONALD”也由于黑帮介入事件的暴露而竞选失败。TONI首先在监狱中安置好要难的BOSS,随后令已经落魄的“DONALD”重回高层，并利用其手中的职权将BOSS的审判结果扭转为证据不足无罪释放。最后对手势力的头目“SICILIANS”气急败坏之下劫持了市长，TONI在最后的战斗中将市长营救并让SICILIANS葬身海底，“SALVATORE”自此笑傲江湖……

如此跌宕起伏的故事情节如同一部大制作的黑帮电影，而这些情节正是在70个剧情任务中展现的。围绕犯罪、黑帮和黑白情仇的主题，游戏中丝毫没有一点刻意渲染，而是在直线剧情中直接将这些要点逐个铺开，令玩家越到游戏的后期越感枝繁叶茂。作品熟练运用电影手法，剧情交代中虽然没有CG，但多点长镜头、分镜、特写镜头的熟练应用出现在即时演算的过场情节中，与游戏环境极为契合。剧本中的人物性格特立，个性修饰得极为饱满。在游戏中，至交JD给予TONI早期极多的帮助，却最终死于帮会头目枪下，游戏中当JD中枪身死时，游戏特别为TONI安排了一个面部特写，那种惋惜与内心矛盾的挣扎令笔者至今难忘；日本帮派头目之妻TOSHIKO如此柔弱，厌倦刀口舔血生涯的她甚至对TONI有了一丝情感，但却在自己丈夫SAMURAI死去后选择了自尽一途，在那时她才真正得到了自由……这些游戏形象如同电影中的艺术形象一般鲜活，制作小组的用心可见一斑。游戏的硬件设计也显示了制作小组的认真，游戏中的建筑物无一偷工减料，出现的数十种机动车，从摩托、汽车到厢用货车甚至军用卡车等一应俱全。更令人惊讶的是，就算是同一种车型，不同型号的驾驶感觉也完全不同。从车前视角中，甚至可以同步看到TONI对应玩家操作的驾驶动作……游戏实在制作得太过细致了。

游戏的自由度完全突出“FREE”这个开发主题。在任务分配上，玩家可以直线展开剧情，也可以选择“行侠仗义”的辅助任务来消遣。虽然主题饱受争议，但因为写实的环境因素，跌宕起伏的剧情和细腻的渲染，本作显示出了一种艺术感。《自由都市故事》的前身是一款PSP掌机游戏,小组仍能够如此认真地完成这次制作，敬业精神值得钦佩。

GAME考古

GAME考古——游戏话当年

作者：Valsion

第一回 过去的游戏真的有意思吗？（下）

除了“游戏以外的要素”造成的影响之外，使人感觉今天的游戏“不好玩”的另一个重要原因就是，“游戏性”本身也在发生变化。

也就是说,先不论游戏以外的东西，就是今天的游戏本身，也和过去存在着内容上的巨大变化。其实，“游戏性”本身是一个很含混的概念。究竟什么东西才是“游戏性”，不同人的认识上存在着不小的差别。对于过去的简单游戏而言，“知性的游戏”，也就是“使用头脑解决预先设置的各种障碍,力图达到某种目标”可说是唯一称得起“游戏性”的要素。但是如今，很多人在游戏中追求的东西已经完全不一样了。

最明显的一个例子就是“爽快感”。从本源上讲，“用手柄让画面中的东西动起来”本身就是游戏具有的一种感官愉悦。而近年来，将“游玩时的痛快感觉”作为首要目的而进行开发的游戏越来越多。以赫赫有名的《真·三国无双》《恶魔猎人》等游戏为代表，“追求动作的爽快感”的游戏已经成为了一种主流。

其次，追求“真实感”和“临场感”的游戏也逐渐增多，表现尤为突出的是欧美公司制作的游戏作品。由于很多游戏都改编自电影，追求像电影一样的演出效果与临场感的倾向非常明显。

还有，将“自由度”当做招牌也是当前游戏的常见做法。虽然当年的游戏也在以RPG等形式在追求自由度，但是像如今的网络游戏这样“构筑出一个假想的世界，让玩家们在其中自由活动”的形式,在以前是无法想象的。

综合来看，现在玩家们在游戏中追求的，是能够为自己带来“投入感”的要素。玩家们的视线大都集中在了“游戏是不是能够长时间游玩”这一点上，因此游戏制作者们的思考也逐渐移向了“应该怎样让玩家们玩得更深入”。也就是说，在如今的游戏中，“游戏性”这个范畴已经变得非常广阔了，不同的人追求的是不同的游戏乐趣。但是，“游戏性”自身内涵蔓延开去的结果，就是每一个要素相对变得散漫起来，这也是“游戏”作为整体概念的热中度有所下降的原因。

过去的游戏，只要遵循“能操作，有挑战”，也就是纯粹的“知性的游戏”的要素制作就可以了,而玩家们也“别无二心”地追求着这种单纯的游戏性。拿传统射击游戏来举例，玩家们追求的只有“谁能前进更多的关卡”和“谁能拿到更高的分数”,而现在的游戏已经不能这样做了。由于玩家们追求的东西各不相同，想做出能满足所有玩家需要的游戏基本上是不可能的事。即使作为“知的游戏”的素质很高，如果缺乏爽快感或者临场感，玩家们照样不买账。这就是现在游戏制作中的难处。

游戏性的泛化使游戏中传统的“知性”比率下降，再加上之前所述的“游戏以外的要素”占据了很大比重，这使得当年那种“对电子游戏本身感到投入”的认识发生了彻底改变。这也是“现在的游戏不如当年有趣”看法产生的主要原因。

任天堂公司的岩田聪社长曾就“当今游戏软件卖不动”的问题做出过“现在的游戏过于复杂化”的论述。这句话不仅指游戏系统越来越繁杂，同时也指“游戏中包含的要素过多，丧失了最单纯的乐趣”。应该说，这是一件值得当前游戏界深刻反省的大事。



←流畅的操作与华丽的画面使游戏变得精彩，但过多要素却让玩家们背上了包袱。

数世代前的忍者传奇
——回顾《超级忍Ⅱ》

作者：圣光之翼

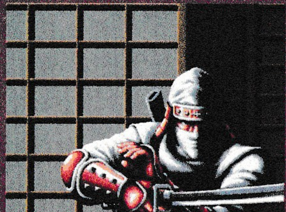
超级忍Ⅱ
The · Super Shinobi 2
■机种：MD ■厂商：SEGA
■发售日：1993年7月23日
■游戏类型：ACT

16位机MD，代表着一个既青涩又甜美的时代。在这个时代，2D ACT已经发展到了炉火纯青的地步，诞生了许多优秀作品，好创意和精良制作层出不穷，有些作品的水平甚至被评价为“登峰造极”。《索尼克》《战斧》《火枪英雄》《魂斗罗》《怒之铁拳》……这些至今仍被人们津津乐道的名字，代表了那个年代“闯关族”们最美好的回忆。在这些值得怀念的游戏当中，有一款不得不提的作品，它堪称2D ACT的“王者之作”，所有认真玩过的人都会竖起大拇指称赞，这个名字就是——《超级忍Ⅱ》。

SEGA不愧是一家伟大的游戏公司。出于其手下的游戏均闪现着令人叫绝的创意与硬派风格。在其最辉煌的MD主机上，SEGA更是如鱼得水。应该说，这款《超级忍Ⅱ》在前作的基础上有很大的进步。行云流水的操作，高难度的关卡设计，形象鲜明的敌方角色，以及至今听来仍动感十足的BGM,综合了所有ACT游戏应当具备的优点。这些优点集中起来，打造出了这款传世经典。后来，PS2上的SEGA用《忍》系列延续了本作的精神。

《超级忍Ⅱ》可谓是硬派忍者游戏的开山祖师，而且是武艺超群的“一代宗师”。

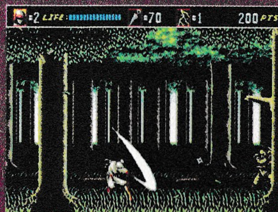
行云流水的操作感



作为一款忍者为题材的游戏，跳跃攀爬奔跑斩杀自然少不了。游戏横卷轴的移动方式处处透着一种流畅的感觉。就拿主角的招牌技“破斩剑”来说,奔跑——挥刀——斩杀，一气呵成，敌人一击毙命,没有任何多余动作，爽快度满点。尤其是用这招连续几个回合斩杀掉BOSS时，更是有种傲视群雄的味道。威力大的斩杀固然爽快，不过游戏的主攻击方式还是手里剑,复杂地形中远程攻击仍是主导,有时在阴暗险峻的地方看准一镖过去,对面的敌人应声而倒,或在必要时刻来个空中八双手里剑,一死一片,显出忍者超强的武艺。尤其是攀爬悬崖峭壁时,绝处逢生的感觉一定令玩家久久难忘。此外,游戏中还有飞踢,忍术等攻击方式,更增添了攻击的多样性。多彩的攻击组合在一起灵活运用,形成了优秀的打击手感。

很多ACT游戏都是靠“海量敌人”来增加游戏难度,但《超级忍Ⅱ》显现出了与众不同的魅力。游戏中敌兵的数目并不多,甚至可以算是相当少的。游戏能在难度上体现出魅力，与优秀的关卡设计和恰到好处的敌人配置是分不开的。在“一夫当关，万夫莫开”的险峻地形中加上一个敌兵，要比一个BOSS威胁大得多。例如第六关前半段那不断向上跳跃的峭壁，阴暗的峡谷远处悬挂着一轮耀眼的明月，大小不一的落石形成了不连贯的台阶，忍者超强的跳跃力在这里体现得淋漓尽致。利用落石向上攀爬本身就需要很高的技术，还要用助跑跳，二段跳配合八双手里剑一面清除敌人一面向上，稍不留神就会掉入万丈深渊,刚到这里时简直就是恶梦。在这里用了多少条命已经数不清，但辛苦努力通过这里时的那份喜悦却至今无法忘记。在这种地形中，空中那些飞行兵显得异常狠毒，一个飞扑就能让你万劫不复，这时对手里剑和飞踢的准确判断与合理使用显得尤为重要。

还有难度最大的最后一关，飞行器的外壳上没有任何落脚点,全靠悬空的扶手来跳跃前进,躲避炮台的射击十分困难。后半关进入飞行器内部,连敌人都没有了，电网，浮游



移动台,跳上去就会下坠的柱子,随处可见的万丈深渊组成了一张催命的大网,不允许有丝毫的松懈。记得有一处一进门……咦？对面的墙壁怎么不断向我这边移动？老天，赶紧利用“贴墙反越”的功夫向上跳,不然就成馅饼了。谁知跳得正爽，突然出现一块电网，来不及被电到了,一下子跟掉了线的风筝一样摔了下去,一命呜呼。最后通过时，真有种喘不过气的感觉。正是这种快节奏的行动及巧妙的关卡设计，组成了游戏的高难度和出色的可玩性。

恰到好处的画面音乐表现

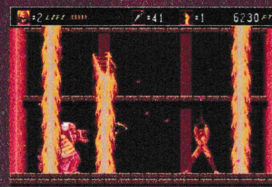


本作的画面在当时看来是相当出色的。多层卷轴渲染出的背景画面格外绚丽,而且采用了背景随人物动作而移动的效果，临场感非常强。像第一关，郁郁葱葱的树林，透过树叶射进来一丝阳光，显得格外幽静。跑动中，身后的树林层层交错，衬托着忍者的速度，使人觉得像在真的丛林中打斗一样。又比如第六关后半那阴森环绕的鬼屋，阴气缭绕的效果凸显了杀机重重的气氛，随处可见的暗器机关配合诡异的BGM，让人不得不神经高度紧张。

值得一提的是游戏中两个特别的强制卷轴关卡：第二关的骑马飞奔和第四关的冲浪滑行，两者堪称游戏的点睛之笔。伴随着嘎哒嘎哒的马蹄声，白衣忍者快马奔驰在草原上，远处蔚蓝色的湖面倒映着树的影子，令人心旷神怡。后面的海上冲浪更有种“浪里白条”的男儿气概，踩着激烈的海浪上下翻飞，在浪尖上与敌人生死搏斗，每次玩这关，都有种心潮澎湃的感觉。另外，这两关的BGM都非常出色，充满激情的曲调很好地搭配了流畅的战斗节奏，很多朋友都因这两首BGM而把这两小关奉为经典，可见音乐对游戏的影响有多重要。

形象鲜明的角色设计

一款优秀的游戏必然有多方面的亮点，在动作游戏中，敌我双方的角色设计好坏是相当重要的，从始至终都是如此。《超级忍Ⅱ》对角色的刻画非常重视。身兼两代主角的乔武藏在游戏中可谓“威风八面”，一袭白色的忍者服包裹着精练的贴身细甲，帅气的装束显现出健硕的身材，全身透出一股精干的气质。破斩剑的斩杀动作,八双手里剑的空翻，以至普通的一跳一跃,都充满着帅气，甚至有人评价说被打死后那缓慢倒下的动作同样“酷得掉渣”。乔叔的这种气质还影响了其后辈们，《忍》系列的秀真、绯花等人全部都以“帅”为行动第一准则，POSS满天飞，可见这位前辈的影响力之深远。



出色的敌方角色通常能给人留下比主角更深的印象。在《超级忍Ⅱ》中，这点可说是全部集中在了BOSS们的身上。比如第六关最后的“老巫婆”，第一次打到这里还真不知道怎么对付。黑暗中出现两个相同的身影，只有一个是真的，并且这个真身会用头发甩出三发手里剑来攻击，胡乱攻击肯定会被打得找不着北。这里需要用八双手里剑来对付，同时对两个影子展开攻击,顺便回避了头发飞镖，一举两得。最惊心动魄的是最终BOSS，一反“动作游戏总BOSS必定身形庞大”的套路。这个机器忍者和主角身形相似，但绝对不能小觑。它并没有什么大范围的“赖招”，只是通过丰富多彩的招数和快速的攻击节奏来进攻，和玩家斗智斗勇，打得酣畅淋漓。和这样的对手对战并最终赢得胜利，那种成就感就跟靠自己的努力打败一名高手一样，让人久久难忘，回味无穷。

写在最后



距离《超级忍Ⅱ》的诞生，已经过去了十几年。这款作品之所以至今仍被奉为经典，就是因为它有如此多的特色，如此精彩的关卡，如此高超的动作性和难度，以及个性如此鲜明的角色。这些无法替代的东西构成了《超级忍Ⅱ》在玩家心目中的无上地位,它是一个里程碑，一个动作游戏的里程碑,代表着2D ACT游戏在上世纪80年代末到90年代初的辉煌。虽然现在已经不再是2D ACT主导游戏潮流的时代，但它所代表的精神与游戏中散发出的那种出色的“游戏性”，的确是今天和明天的游戏制作者们应该去发扬的。

万古流传的“呆瓜游戏”——Vol.2《武田信玄》

作者：Valsion

当年，有这样一个战国

近几年，以日本战国时代为题材的游戏甚为流行。《信长的野望》《战国无双》等名作跨越文化的界限，被众多国内玩家所喜爱。织田信长、武田信玄这些日本历史上的著名人物也开始被越来越多的人所熟知。玩到自己喜欢的游戏，被游戏中的历史情结所感染而找出日本史资料来研究的玩家不在少数。

如今，以历史为背景的游戏大都注重“浑厚而磅礴的气势”以及“苍凉而深邃的历史感”，特别是战略型SLG，庞大的资料量和详细的事件年表就好像可以互动的教科书一样，令喜欢尝试“亲手改变历史”的战略游戏迷们欲罢不能。很多老玩家都知道，战略型SLG是一种颇有些历史的游戏形式。上世纪，在单机游戏还占据着PC游戏主流时，PC上就曾经诞生过许多历史战略SLG名作。早期家用主机上也有一些著名的战略SLG，其中FC上的《三国志Ⅱ霸王的大陆》等游戏还被玩家们奉为“传世经典”。不过，由于当时“战国热”还没有真正在我国出现，因此很多早期的“战国”游戏并不为国内玩家所熟知。实际上，在那个主机表现力匮乏的时代，在游戏中完成对历史的重现是一个并不容易解决的课题。在厂商们不断进行尝试的过程中，诞生了很多古怪而“幽默”的作品。本期我们要为大家详细介绍的，就是其中一款不折不扣的“传奇之作”。



武田信玄
Takeda Shingen
■机种：FC　■厂商：GA梦
■发售日：1988年3月28日
■游戏类型：SLG

到理解系统为止的“漫漫征程”



首先需要说明的是，这绝对不是一款会令人玩不下去的游戏。甚至可以说，这款游戏的“中毒性”非常高。就在今年初，一款名为“TV Game Ending Video”的日本DVD游戏集中还重新收录了这款作品。据称，这款作品在选择收录游戏上，采用了如下两条“不采用”标准：

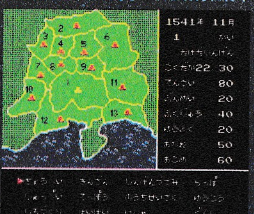
1、冗长的SLG和RPG（对于小游戏集来说游戏流程过长）；

2、能够存储的游戏（商品不附带存储功能）。

但是，《武田信玄》成功通过了选拔。首先，这款游戏的目的是“统一日本”，版图上只有十三个国家。而且，这款游戏是密码式的，密码又只有15个字，记录相当方便。“哦！如此简单明快的续关手段！”大概很多人都这样想……但是仔细想想，一部“战略SLG”的只用15个字的信息就能记录状态，这已经令人有些起疑了。

那么，就来实际试玩一下这款游戏吧。按下开始键，就能看见游戏的基本画面了。

游戏的指令划分还是颇为细致的。下面的图片中表示的就是游戏中的指令。除了“征兵（ちょうへい）”“出兵（しゅっぺい）”“特务（らっぱ）”“军师（ぐんし）”之类基本军事指令之外，还有“筑城（しろづくり）”“掘金（きんざん）”“买卖（ばいばい）”“堤防（しんげんづつみ）”“农地政策（のうちせいさく）”“医师（いしゃ）”“友好（ゆうこう）”这些内政外交的指令。每个月可以下一次指令，完全是“本格派”战略游戏的风范。那么，就来实际玩一玩吧。大体上，战略游戏应该都是从搞内政开始……



“进行农业奖励。”“农产（こくだか）值变为26。”一个月过去了。

“巩固堤防。”“天灾（てんさい）度降为13。”两个月过去了。

“不好了！邻国进军甲斐（自国）！”

游戏中的时间刚到第三个月，“甲斐之虎”武田信玄就被轻松剿灭了。

在这款游戏中，敌国的军事动向完全没有任何显示，只靠一个随机数就会突然打过来。序盘时玩家的兵很少，根本无法和邻国相抗，如果不知道对应的策略，一瞬间就会GAME OVER。

同时，这款游戏里治理内政得到的“米”除了卖以外完全没有任何用处。一切政令都用“金”来支付，而且不存在“兵粮”的概念，无论有多少兵，“米”也不会减少。换句话说，即使“米”的值是0，对游戏也不会有什么影响。再加上游戏中买卖非常不方便，无论谁玩，到后半段都会积压很多“米”。日本玩家戏称这款游戏中的“米”是“美金（米ドル）”就是这个原因。

另外，游戏中的“百姓忠诚度”设定非常奇怪。即使玩家将所有精力全都花在内政上，城防坚固，堤坝安稳，不轻易征兵，甚至连年贡都免除，在忠诚度100的状况下到达下一个月……

“一揆众反乱发生。”

百姓究竟有什么不满？全无头绪。更诡异的是，有时还会出现“发生不明失踪事件，民众忠诚度下降。”……好像和玩家一点关系也没有。

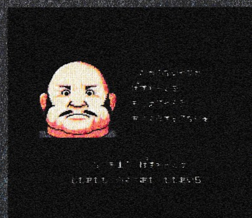
游戏中的自国在序盘时非常弱，但由于没有“训练”选项，想提升士兵等级只能战斗。但是，一旦通过“征兵”补充在战斗中失去的士兵，士兵的经验值就会降到当前级别的初始值。结果就是,想提升自军的实力非常困难。于是有不少玩家一边“祈祷”敌国别来进攻，一边集中积攒实力,辛辛苦苦把“金”储备到1000以上，然后通过“军师”选项记下密码，放心关机，准备养精蓄锐后开机再战。可等到开机之后……

“金：50”

这就是密码长度只有15位的原因——除了领地、士兵数量和士兵等级，一切都复位成初始值了。而且更“深”的是，在他国相互争斗中灭亡的国家也会完全“复活”。例如，9号国的大井家经常在序盘被上杉家灭掉，但只要复位过一次，9号国就会重新恢复成大井家的领地。

会不断重生的僵尸大名……难怪日本战国统一如此艰难了。

“恶魔信玄”的诞生秘史



《武田信玄》这款游戏的最终目标是“十三国制霸，统一日本”，但由于这个只记录“领地”与“士兵数量”的复位系统，想提升实力实在是难上加难。

……咦？

大概有很多玩家看到这里都已经有所发现了。如果不顾一切地提升士兵数量，等内政数值降到极限时记下密码一复位……完全正确。比初始值还低很多的内政数值会全部“回复”成初始值，但士兵数量不变。也就是说，这款游戏的最佳内政方案就是：完全不搞内政，征兵100%！

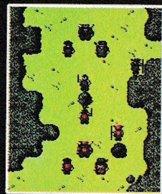
恶魔武田信玄就此诞生了。

记录密码时，秃顶的信玄公会说：“真没办法，告诉你密码吧，但是不要乱用。”但实际上，“疯狂征兵再复位”这款游戏序盘时唯一的发展方法，因此，信玄公的话不听也罢。

于是，兵源的问题顺利解决，接下来的任务就是“筹钱”。至于为什么在开战前攒钱……因为如果不买装备，招募来的兵员全部都是“足轻（步兵）”。想提升骑兵数量就要买马，想提升铁炮兵数量就要买铁炮，想提升长枪队数量就要买长枪。但是，还是那句话，本作中的买卖非常不方便，商人是随机出现的，因此一旦有机会，就从制造比较困难的铁炮集中买起吧。

军事方面的基本路线决定了，接下来就是内政……一言以蔽之：在这款一复位就会回归初期值的游戏里，内政完全没有任何意义。内政中有决定“年贡率”的选项，也就是让百姓交多少比率的赋税。赋税太低，资金增加困难，赋税高了，忠诚度就会大幅下降。根据本作的系统，玩家们肯定可以找到最适合的年贡率……。

100%。毫无疑问，“恶魔信玄”的名号更加振聋发聩了。如此玩法被如今习惯了正统派内政的



战略SLG迷看到，大概会生出一种非常复杂的心情吧。

就这样，信玄公把百姓们的最后一粒米都榨干，拼命征兵，拼命扩充军备，然后轻轻松松地……

RESE——T!

好啦，可以准备开战了……这个整顿国力的过程还是别仔细回想比较好。

看看武田家的军威吧！

游戏中的战斗画面基本是这样的，自军在画面下方，敌军在画面上方。战斗双方各有五支部队，分别代表五个兵种。

骑马队
武田家的象征，最强的部队。购入马匹就可以增兵。只有骑马队能够每回合行动两次。

铁炮队
购买铁炮就可增兵，但由于铁炮很贵，增兵不易。能够进行四格远距攻击，近身战很弱。

弓队
购买弓就可以增兵，购买价钱比较适中。能够进行三格远距攻击，近身战同样很弱。

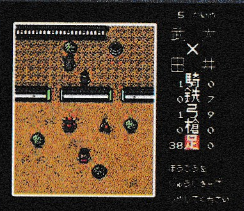
长枪队
购买长枪就可以增兵，只能使用近距离攻击，但攻击力非常高。接近战的精英部队。

足轻队
普通步兵，征兵时的初始形态。只能使用近距离攻击。实力并不出众，却是作战的基本。

战斗时有"战斗（たたかう）""移动（いどう）""气合（きあい）""逃走（にげる）"其中，"气合"就是原地待机，"逃走"是全面撤退。游戏中没有单独将某支部队撤出战场的战术设计，只要一选"逃走"，就等于认输败北了，所以实际上，很少有用到这个选项的时候。战斗采用回合制，每一回合中，玩家要根据骑马队、铁炮队、弓队、长枪队、足轻队的顺序调度部队，然后敌方也会以相同顺序行动。一场战役共有20个回合，20回合之内没有任何一方被全灭的情况下，无论局势如何都算平手。另外，在有"城墙"的战场上，远距攻击只能从里向外打，外面的铁炮和弓射不到城里。

在战斗主轴的选择上，基本上是以"足轻"为优先的。理由非常简单，因为"足轻"的兵员可以迅速补充。需要装备的部队一旦减员想恢复非常困难，这款游戏后期全是连战，考虑到长期需要，用"足轻"作战是最划算的。《信长的野望》系列的爱好者也许会比较重视铁炮，但实际上，在这款游戏里，铁炮队的攻击力并不怎么样，"长距支援"是基本的用法。当然，敌方的铁炮和弓是必须时刻留神的，最好优先干掉。

由于一场战役只有20回合，所以想胜利就不能拖延时间，在没有接战的时候，尽量将自己的部队向上移动。游戏中最稳定的阵型是足轻或长枪在前，远距系居中，骑马队镇后，但由于这和部队的移动顺序相反，会对移动造成不便，因此阵型一般只用作伏击，在比较好打的仗里还是应该积极移动进攻。

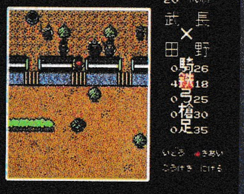


上面也说过，为了避免不必要的损失，应该先击倒敌方的远程部队。基本战术是，先把自己的铁炮队和弓队摆在合适的位置，然后用脚程快的骑马队当诱导部队设置在敌方的铁炮队和弓队下方射程边缘，再让足轻或长枪队慢慢从侧面接近。敌军一旦瞄准了下方部队，就很少回身打旁边，只要成功贴到远程部队身边，就能形成非常有利的局势了。

在交战的应酬中，双方部队常常会因激烈交锋而数量锐减，玩家需要对残兵进行处置。比如，骑马队还剩下1个单位。这时如果选择逃，就会弃下敌人，把部队保存下来。如果选择打，骑马队必然全灭，但由于攻击力高，可以在死前干掉好几个敌人。那么，这里就有一个问题想问……

"你觉得征兵100%，年贡100%的恶魔信玄会选哪一项呢？"

事实上，用残余部队拼死战斗来拖延时间确实是比较有效率的做法。不愧是一款恶魔般的游戏。



当然，胜败兵家之常事，信玄也有说什么也打不赢的时候。在这种时候应该怎么办？答案是"尽量拖和"。此时占据优位的敌人会主动攻击过来，玩家应该做的事就是满场"逃窜"，尽量减少损失，拖到20回合结束。这种情况下，机动力高的骑马队是最容易活下来的，这也是开局时一般温存骑马队，以足轻队作为攻击主轴的原因之一。

在游戏序盘遭到攻击时，一般都要用这个"躲"的方法应付过去。否则，就会像上面说的那样，遭受"三个月灭亡之灾"了。

如果在"逃亡"过程中剩下的是弓队或铁炮队，最好的办法是"别动"。像上图中这样找个靠近死角的地方一待，每回合都选择"气合"，此时，"温柔"的敌兵由于惧怕远程部队的火力，常常会在射程之外转来转去，谁也不靠近过来。这样，就算只剩下几名弱小的弓手，也常常可以"不分胜负"地结束战斗。

综上所述，整款游戏的战斗要领就是四个：

"因为只有20回合，应该以最快速度接近敌人。"

"用诱导部队牵制敌人，其余部队在不接战的位置寻找有利阵型。"

"让主力部队奋勇战斗到最后一人。"

"在不利的时候，静静地呆在原地忍耐。"



这……这是！

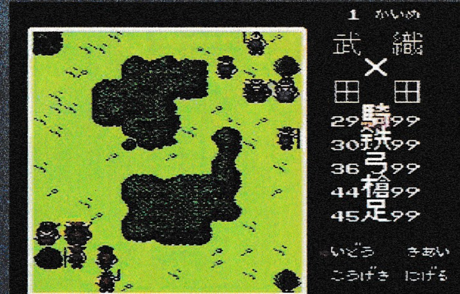
"疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山"……"风林火山"！正是武田信玄一生信奉的《孙子兵法》用兵之要诀……莫非，那种无法解释的内政策略，那些古怪的敌军行动，全都是为了再现武田家军事之精髓？这款游戏实在太深奥了！



信才有鬼。

总之，在这种极其"个性"的内政与军事支持下，信玄想一步一步成就霸业没什么问题。在首要任务"统一十三国"完成之后，信玄要进行两场终盘决战"上杉七连战"和"织田七连战"，相继和同为战国最强的上杉谦信、织田信长一决雌雄。

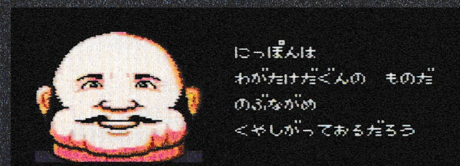
每场战役都分为七次战斗，胜出四次以上就可以获得整场战役的胜利。每场战斗的开场局势是固定好的，敌我双方的力量对比都不同，地形也不一样。玩家可以做的事就是将自己的机动兵力分配在其中四次战斗中，将自己认为能赢的战斗导向确实的胜利。



连战中有一些战斗是"陷阱"，敌我实力差悬殊，地形也对我军不利。特别是织田军，会摆出一些令玩家瞠目结舌的战阵。在战前事先判断胜败，不在难以取胜的战斗中浪费实力，是导向游戏最终完成的关键。

后记

当年，在恪守上面所说的攻略法之后，看到统一日本的信玄公灿烂笑容（……）的玩家并不在少数。无论从哪个方面看，这都是款"青史留名"级的呆瓜游戏，但实际上，不少玩过它的人都对这款游戏抱有一种很怀念的情绪。在不可理喻的系统设计后面隐藏着秘技一般的"正统攻略法"，在表现力低下的画面中包含着棋局一般的战略，如此"简朴而深奥"的游戏，正是当年"靠玩家互动弥补软件缺陷以产生游戏性"的力证。《武田信玄》，的确是游戏界一个"战国时代"的经典象征。



编辑部推荐

校园GAME入学指南

~2006年度~

欢迎来到校园游戏的世界！

在游戏发展的历史上，

几乎每一款主机都发售过以“校园”作为题材的游戏。

在这些游戏中，既诞生过“名留青史”的人气学园，

也出现过设定惊人的问题校。

本特辑中介绍的校园游戏，

分别代表着编辑部极力推荐的各所“个性派”学校。

说不定在这些学校里面，就有你梦寐以求的那一所呢！

金秋九月，我们已经迎来了入学的季节。

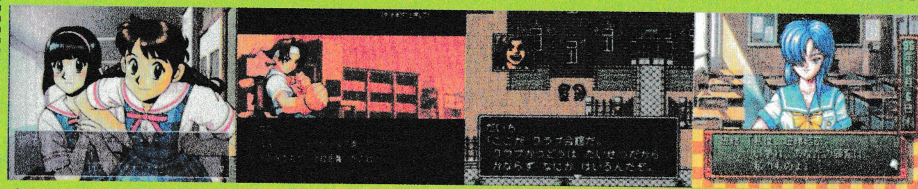
揭开日本校园游戏的面纱

提到“校园游戏”，大概每个游戏玩家都或多或少接触过一些吧。顾名思义，所谓校园游戏，就是以学校生活作为题材或背景设定而展开内容的游戏。不过，所选题材的角度不同,游戏中对“校园”的表现形式也不同，同样面对“校园游戏”这个词，每个人想起的具体作品可能大不一样。喜欢恋爱模拟游戏的人可能首先想起《心跳回忆》，钟爱格斗游戏的人可能首先想起《私立正义学园》，当年FC时代的老玩家甚至可能会先想起《热血硬派》这样的“特殊校园游戏”。以校园为题材的游戏软件遍布各机种，种类也五花八门。只要题材是“校园”，游戏就总能带给玩家们一种特殊的亲近感。细究起来，年龄层相近的代入感和似曾相识的共通体验应该是这种亲近感最大的成因。玩家们都曾有过上学的经历，而且其中相当一部分是现在仍在校园中就读的学生。当游戏情节勾起自己心中流过的点滴思绪时，一种熟稔而亲切的感情势必油然而生。这就是校园游戏中天生具有的人文美学。

然而，在中国的玩家眼中，日本的“校园游戏”似乎总带着一点若即若离的感觉。游戏中的学校虽然有“气氛”，却总是显得不够真实。除了游戏本身与现实的距离以外，文化差异与国家间学校制度的不同也是造成这种感觉的主要原因。对于中国的学生们来说，“部活”“文化祭”“修学旅行”是一些十分陌生的词汇。构筑在日本本土学校运作模式上的游戏内容，很难在中国获得相同的认知，再加上堪称游戏中最终障碍的语言问题，很多优秀的校园游戏最终被挡在了中国玩家的视线之外。

海外玩家想全盘理解日本“校园游戏”中体现的文化并不容易。但是，“校园”这一题材本 身的闪光点却依然有值得我们认识与评价的价值。回顾一下自己的学校生涯，大概很多情景都能令我们产生共鸣：偷偷玩游戏玩得很晚而上课打瞌睡；为了自己运动会上参加的项目而左右为难；考试之前紧张地和同学交换出题范围的情报……文化虽然有别，但校园生活的底蕴却是相同的。“学校”代表着每个人的青春岁月，即使没有什么戏剧性的浪漫，也必定会有很多令自己难以忘怀的回忆。

在策划这个特辑时，我们从历代游戏主机的作品名单中翻出了将近二百款“校园游戏”。而且，这些仅仅是“以学校作为游戏主要场景”“标题中有学园的名字”或者“主要角色是在校学生”游戏的数量。在如此狭窄的定义内，我们就看到了这么多的游戏作品，如果用“游戏中有学校的场景出现”“角色中曾经出现过学生”这样的广义概念去查找，那就真的不计其数了。如此多的作品，也有力地反映出了校园题材在游戏里的重要性。在本特辑中，我们从内容与学校联系紧密的游戏中选出一部分，按照“上学”“上课”等许多关键词分门别类，一边介绍日本的校园文化，一边回顾这些玩家们熟悉或者不熟悉的经典作品。如果这个特辑能令你找回一点学校生活中的感怀，那将是我们感到最为高兴的事。



交流的过程中少不了相识与邂逅。各种各样的新面孔在“学校”里等待着玩家。

人与人关系的碰撞常常以战斗的形式表现，虚幻的情节是否更能体现青春的价值？

学生们在学校中有着独特的生活轨迹，与众不同的表现手法是校园游戏的特色。

学校里自然少不了各种活动，未知的事件与情节使玩家们充满了期待。

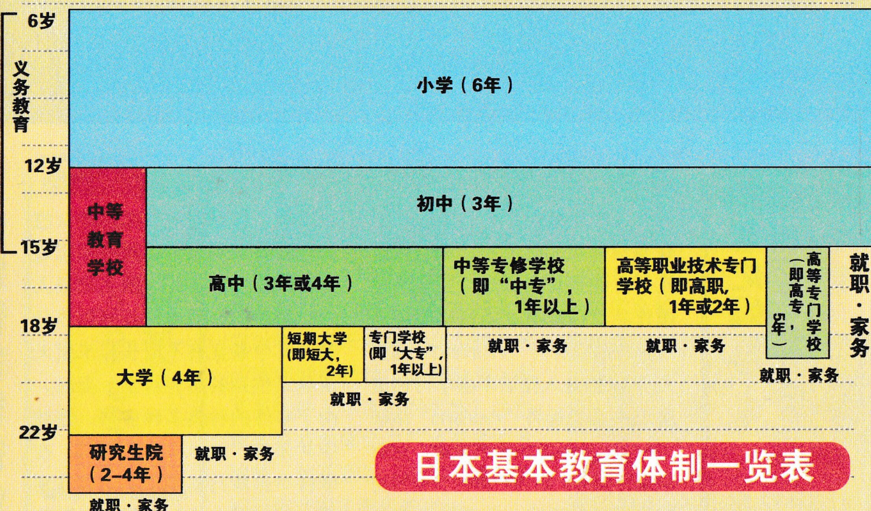
小知识

简单了解一下日本的学校制度吧！

日本游戏公司开发以校园为题材的游戏时，是以日本本土的学校制度作为背景设定基准的。事实上，日本的教育体制和学年周期与中国相比有着很多不同点。为了对校园游戏中的情节进行详细说明，我们先在这里简单介绍一下日本学校制度的概况。

（一）日本的教育体制

日本的基本教育体制同样分为九年制义务教育及高等教育两大部分，具体情况见图表。



日本基本教育体制一览表

（二）日本初、高中的学年周期

以校园为题材的游戏作品，很多都选择中学作为时期背景。这类校园游戏中的事件基本上是建立在日本初、高中学年周期制度基础上的。

日本初、高中的一个学年开始于每年4月，结束于次年3月，每个学年通常分成三个学期，但也有少数高中采用与中国学校制度相似的两学期制。

三学期制的第一学期始于每年4月初，各校举行开学典礼和新生入学式。在第一学期中，学校要安排举行学生体检、校外学习（远足）及家长会等活动。初中还常常在第一学期安排教师到学生家中进行家访。第一学期到7月下旬结束，各校开过学期结业典礼后放暑假，暑假约30–40天，一般放到8月末。第二学期始于9月初，学校会在秋季召开校际运动会，还会召开“文化祭”或“学习发表会”，对学生们的才艺进行展示。第二学期到12月下旬结束，之后放大约2周的寒假。第三学期在1月上旬开始，授课约2个月后进行学级考试，然后举行毕业典礼。毕业典礼举行后放春假，春假从3月下旬放到4月初，下一学年开始。

学校会为初中三年级及高中二、三年级的学生组织一同外出住宿的修学旅行。初中的修学旅行一般选在第一学期，而高中的修学旅行一般在第二或第三学期。

高中三年级学生将面临大学升学考试。第三学期的1月，日本举行全国联考，所有希望就读高等学历学校的学生都要参加。之后，所有参加招生的大学会各自举行招生考试，学生们根据联考情况选报希望就读的学校并参加考试，这在日本被称为“二次试验”。对于考试合格的学生，学校会寄送入学通知书，学生们于通知书上指定的时间到学校办理入学手续。不希望升学的学生可以选择就职。有些高中与用人单位有求职关联，希望就职者可以通过学校联系用人单位参加面试。

具有现实感的幻想

入学

开始学校生活的第一件大事就是入学。由于不知道自己即将面对什么样的校园生活，入学新生们的心中总是混杂着期待与不安的感情。不过，虽然入学的意义非常重要，但对此进行详细描写的游戏却意外地少。我们在此介绍其中的一款作品。对于中国玩家来说，它可能比较陌生，但在日本本土上，它曾经造成了强烈的反响。

9月9日值日

游戏批评

波澜万丈，情节充实的异世界学园生活

PS・SS

恋之嫣红（Ebe Rouge）系列

熟习魔法，并虏获女孩子的芳心吧！

DATA

发售商：TAKARA
发售日：1997.05.30
游戏类型：育成SLG
零售价格：6800日元

《恋之嫣红》是一部在PC上获得预想以上的良好反响，带着充分自信登陆家用游戏主机的移植作品。这款游戏以科学与魔法共存的架空世界“Worland”为舞台，玩家要进入魔法学园学习创造魔法，并肩负起将“Worland”从破灭的诅咒中拯救出来的使命。这听起来好像是个颇为严肃的异世界型幻想世界观设定，但实际玩起来却完全是另一种感觉。整部游戏是一款充满了日常生活气息的，带有温馨恋爱色彩的育成型SLG。主人公在入学时被人介绍给自己的室友，这后来成为了拯救世界的重要相遇。

《恋之嫣红》最大的魅力，就是远远超过同类作品的内容充实度。一般来说，以校园为主体的游戏时间长度设定为三年是种“基本”，但本部作品中的剧情中有初中部2年和高中部3年，主人公总共要在游戏中度过5年的时光。游戏中的角色也很多，仅拥有故事主线的女性角色就有12名，加上故事中出现的其他配角，总共有24名出场人物。角色的个性也刻画得相当仔细，其中甚至有不成长起来就无法确定性别的角色存在。而且，由于事件的种类多种多样，游戏中并没有“流水帐”的感觉。在学校中选择行动的自由度也非常高，“校园生活”总是在一种热闹活泼的气氛中展开的。在同类游戏中，甚至与之后几年发售的游戏相比，《恋之嫣红》都算得上是对学校生活进行“实境模拟”最成功的作品之一。

一边受到众多玩家的欢迎，一边又与其它恋爱游戏在风格上展现出差异，这就是《恋之嫣红》这款游戏最大的特点。《恋之嫣红》在PS与SS时代的确成为了引人关注的话题之作，但由于恋爱要素与世界观之间造成了一些不协调的感觉，这部作品虽然拥有了固定的支持者，却最终没能成为家喻户晓的名作。从现在的眼光来看，这款在结构上有些类似连续广播剧的游戏，的确有着一份独特的乐趣。



初中时的友情长大后可能转变成爱恋。相处5年的同学，情感间的羁绊也非比寻常。

不去上学就什么也开始不了！

上学

不到学校里去就算不上什么“校园生活”了。因此，“上学”对于校园游戏来说，是一个绝对不可缺少的主题。坐车却因为交通原因迟到，和“死党”因为小事吵架，带着高兴与羞涩兼具的心情和喜欢的人一起上学……走在上学路上的学生，总是拥有着耀眼的活力。

9月9日值日

游戏批评

让两人的和弦展现出古典的曲风

PS2

金色的琴弦（La Corda Doro）

上学过程中的恋之乐章

DATA

发售商：KOEI
发售日：2004.03.18
游戏类型：恋爱SLG
零售价格：6800日元

《金色的琴弦》是KOEI推出的女生向恋爱游戏“新浪漫系列（Neoromance Series）”的第三作。而且，这部作品是系列中首次以学校音乐演奏会作为舞台的“现代校园题材”恋爱SLG。用汽车结伴上学真的现实吗？让玩家在游戏中体会这些略显梦幻的情景，也正是以“恋爱”为题的校园游戏的主要目的之一。

本作不仅恋爱描写精致，游戏部分也制作得非常凝炼。游戏中收录了很多古典名曲，还可以根据“轻快”“柔和”等解释自由变换曲风，使人听而不厌。在上学情景与音乐中诞生的恋情，这确实是种“王道”的路线。



性格内向但极有人气的柚木前辈。让司机开车送自己上学的派头令人惊叹。

打架打赢了才能避免退学处分？

FC

金刚人（The Gorilla Man）

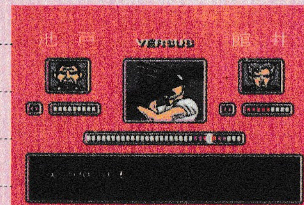
想上学先要在战斗中取胜

DATA

发售商：Yonezawa
发售日：1993.04.28
游戏类型：TAB
零售价格：6900日元

根据著名漫画家“HAROLD作石”的同名人气漫画所改编的桌棋游戏。漫画原作主人公“金刚人”并不是可以使用的角色，而是在主人公进行战斗的时候才会现身帮忙的一位“拯救者”。

为了和转校生搞好关系，为了当选学生会会长，为了不被学校找借口退学，主人公必须进行不懈的努力……可不知为什么，“努力”的内容却是和不良学生们掰腕子赌输赢，或者干脆拳脚相向。游戏中还搭载了“Party模式”，可以实现6人混战。游戏中充满了日本旧式热血漫画的风格，当年发售时，因为对那种夸张搞笑的特殊表现手法感兴趣而买下它的日本玩家不在少数。



想撤回退学处分就要奋力战斗！只要有金刚人的帮忙就会轻松不少。

授课

平稳的授课中也存在着戏剧性

9月9日值日

游戏批评

对于学生来说，“学校生活”首先意味着在教室里听讲。但是在很多以校园为题材的游戏中，“授课”的情景却都被省略掉了。而对这一要素进行正面挑战的作品，首先要数《高机动幻想·阅兵进行曲》了。

PS

高机动幻想·阅兵进行曲 (Gunparade March)

被召集到校舍中的少年兵们

DATA

发售商：SCE
发售日：2000.09.28
游戏类型：SLG
零售价格：5800日元

你我是同时盛开的樱花

说“学生的本分是学习”，但大多数游戏却都将学习以外的部分放在了游戏的主轴。占据学生生活大半的授课只用一张教室背景的静止画加上一句主人公心不在焉的牢骚就打发了，剧情几乎全被午休时间、放学后和假日占据。但是，在《高机动幻想·阅兵进行曲》这款游戏里，容易被校园游戏所遗忘的“授课”却是非常重要的游戏要素。

这样的要素设计，和这款游戏略显离谱的背景设定不无关系——在谜之生命体“幻兽”与人类进行激战的世界中，为了对国土进行防卫，日本从全国招募学生进驻位于熊本的战车学校，为培养未来的战士而展开教学。在本作中，玩家必须遵从学校中严格的作息制度。每天起床之后必须在规定时间之内坐进教室，召开班会，听教师讲课，并接受各种各样的训练。如果不这样做，可能会漏过教师解说的战斗技术和战况等重要情报，之后踏上战场的时候，就容易因为能力不足而陷于苦战，失去自己或同伴的机体，而令战况逐渐陷于恶化。

只是，在玩家没有玩熟的时候，不逃课常常会陷入“没有时间修理机体”以及“没有时间进行弥补能力的训练”等事态。而且，战斗成绩过好有被派到“激战区”去的可能性，时不时地输一回也十分重要。说到底，本作的目的是“活到最后”。一边进行战斗，一边享受人生乐趣，这才是这款游戏的最大魅力。

本作另一个最能表现“授课”特点的地方就是场景中“同学”们逼真的实时动作了。并排坐在桌边学习，在课间一起谈笑的同学会随着战况的恶化而逐渐减少，教室逐渐变得空旷，这种表现手法令人痛感战争的可怖与生命的宝贵。在短短两个月的游戏内时间中，要经历入学与毕业，邂逅与别离，这种高度凝缩的氛围正是本作成为话题之作的关键所在。



除了任课教师全都随身佩戴枪械以外，教室里的风景和普通学校没有什么两样。

课间

让绷紧的头脑得到放松与净化的小间奏

9月9日值日

游戏批评

每天都会经历数次的幸福之时，这就是课间。天真而随意的对话，可能正代表着真挚的感情。一边抱着淡淡的期待，一边等待着各种各样精彩的展开。至少，在游戏的时间中，这种等待并不是徒劳的。

PS

To Heart

春天，恋爱就在不经意间开始

DATA

发售商：AQUAPLUS
发售日：1999.03.25
游戏类型：AVG
零售价格：6800日元

从细致描写中诞生的理想校园生活

在PC上获得极大反响，令无数玩家变成校园恋爱游戏中毒者的“罪恶之作”，这就是《To Heart》。虽然里面也有机器人、超能力和魔法等架空设定，但基本上，作品的主线是不折不扣的“校园剧”。然而，正因为这款游戏里的事件表现极其贴近生活，同时又具有很大的理想性，因此才容易令人产生“我想过这种校园生活！”的强烈愿望。

主人公在本作中遇到的女孩子们当中没有什么“完美的女主角”，但每一名人物都充满了活力。而最能令玩家们感受到这一点的,就是课间休息时的对话。有的人会很明快地笑起来，有的人会掩饰住自己的感情，也有的人会一边大喊着“大新闻！”一边在班里传播很无聊的传闻。这种一个一个的小事件累积起来，使人物的性格逐渐得到展现。在“我想更加了解她”这个恋爱游戏中最重要的展开线索方面，本作的优秀直到现在看起来也全不逊色。虽然没有什么惹人注目的地方，但那种细致入微的，对学校生活情景的刻画，反而使游戏中的女孩子们看起来显得更加动人。

当然，本作获得长久人气的理由并不仅仅是温馨的学校情景。当平稳的生活因为某种变故而突然离去时，主人公和女孩们会如何面对，这种戏剧性的故事转换也是重要的一环。有了跨越艰难的经历，圆满的结局才显得更加珍贵。本作中的角色“Multi”的故事被公认为“非常感人”已是众所周知的事。由于剧情的出色，“Multi”立刻获得了和女主角同等的人气。

此外，这款作品中的小游戏也非常有名。特别是横版射击游戏“大小姐是魔女”，追求高分非常有趣，即使是硬派射击游戏爱好者也能玩得相当尽兴。大量使用了FC流效果音的固定画面ACG《Heart by Heart》虽然简单，但反复玩也不会觉得乏味，也是设计非常成功的小游戏之一。



令人印象最深的课间场景就是“志保大新闻！”了。当然，新闻的内容并不值得期待。

传说中的家伙是新英雄

转校生

男主人公或女主人公是转校生，这已经是校园游戏的一种“惯例”了。像一阵风一样突然到来，将千篇一律的校园生活彻底改变。“这次的转校生是男生还是女生？”你想不想成为众人目光的中心呢？

9月9日值日

游戏批评

PS2 东京魔人学园剑风帖

魔人学院的传奇一年

DATA
发售商：ASMIK
发售日：1998.06.18
游戏类型：AVG
零售价格：5800日元

幻想传奇中少不了转校生的出现

转校生带有的超人之力觉醒，和伙伴们一起为守护城市而战斗。本作的每一章都分为AVG部分和SLG部分。在AVG部分中，玩家要通过对话提升登场人物的好感度，使同伴不断增加。登场的高中生尽是一些个性古怪的家伙。整天制造麻烦的新闻部长远野杏子，整天执着于花札赌胜的村雨祁孔，号称正义同伴的三人组“宇宙战队”……如此奇妙的角色组合聚集到一起，也只有校园游戏才能做到吧。修学旅行和毕业仪式这些季节性活动在游戏里也非常丰富，“学生”的感觉丝毫不差。和同伴一起度过这值得回忆终生的一年吧。



美人班主任玛莉亚老师。和同级生的葵一同被男生们视为憧憬的对象。可是……

PS2 九龙妖魔学园记

学校地下的广阔的遗迹

DATA
发售商：ATLUS
发售日：2004.09.16
游戏类型：AVG
零售价格：6980日元

转校生的真实身份是“财宝猎人”！

身为财宝猎人的主人公为了探求长眠在天香学园地下超古代遗迹中的“秘宝”，以转校生的身份潜入学园，并和同级生皆守、八千穗一起着手对遗迹进行探索，谁知学园里的“学生会”阻拦在了他们的面前……

这款游戏《东京魔人学园》系列监督金井秋芳的新作，整部作品中充满了独特的风格。“日常”感觉和魔人战斗形成鲜明对照，使玩家体会到另一种意境。另外，数学成绩等于开锁能力，化学成绩等于炸药威力等等，学习与战斗的关系表现非常有趣。学园、遗迹加上转校生，构成了本作的奇妙方程。



玩世不恭的皆守在八千穗面前却怎么都抬不起头来，总被支使得团团乱转。

SFC 蓬莱学园的冒险 转校生危机

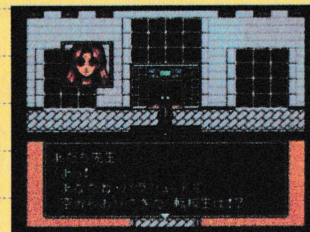
搜索巨大的学校「蓬莱学园」吧！

DATA
发售商：J-WING
发售日：1996.04.19
游戏类型：RPG
零售价格：7980日元

广阔的学校是充满玄疑的迷宫！

《蓬莱学园的冒险！》当年曾是一个凭借“巨大学园岛”这个独特世界观在日本获得巨大反响的创作品牌。将它以“学园RPG”的游戏形式表达出来的作品就是这部SFC上的《蓬莱学园的冒险·转校生危机》了。

蓬莱学园是位于距离日本本土很远的孤岛“宇津帆岛”上的一座超大型学园，规模与权力都非常离谱。主人公就是这间学园的转校生。开篇的“入校”事件给人留下了强烈印象。坐飞机飞向学园的主人公发现自己快要赶不上开学典礼，居然跳伞降落，穿破屋顶冲进了会场中。之后，主人公成了校报《蓬莱体育》的记者，开始为寻找独家新闻和同伴一起在广阔的岛内展开冒险。游戏系统设计得非常精炼，特别是充满个性的社团与“部门技”，非常有趣。人物与事件充分活用了原作，这一点也获得了很高评价。由于发售时已至SFC末期，本作的知名度并非很高，但从质素方面来讲，这是款直到现在也值得一玩的经典校园游戏。



主人公毫无道理地被拉进《蓬莱体育》并成了记者，但之后的经历却颇为精彩。

PS等 新世纪福音战士 钢铁的女友

另一个「EVA」的世界

DATA
发售商：GAINAX
发售日：1998.04.16
游戏类型：AVG
零售价格：6800日元

大人气作品《新世纪EVA》的外传

本作是超人气动画《新世纪福音战士》的外传。这部作品不仅在Win和Mac等平台上发售，也登陆了PS和SS等众多家用游戏机种。从这一点上，也可以看出原作具有的惊人魅力。

游戏中的舞台与动画相同，都在第三新东京市。一天深夜，市区中发生了强烈的爆炸。第二天，主人公碇真嗣所在的班级中转来了一位名叫雾岛真名的转校生。真名积极地接近真嗣，真嗣也开始渐渐对真名产生了好感。但是EVA二号机的驾驶员明日香却忠告真嗣“不要接近真名比较好”。谜之转校生雾岛真名的真正身份究竟是……

登场角色几乎是全程语音，真嗣与真名淡淡的恋爱故事使本作品获得了众多爱好者的支持。游戏中的辅助情节非常充实，在不经意的对话中可以看到角色们意外的面孔，看到原作世界另外的一面。因此，本作对原作进行补充的特征也非常强烈。对于想全面了解《EVA》的人来说，这是一款不能错过的商品。



谜之转校生雾岛真名的声优就是为绫波丽配音的林原惠，林原迷们一定要关注。

和同好们一起兴高采烈地活动吧！

部活

9月9日值日

为校园生活输入活力的“部活”是日本学校重要的特征之一。在运动部中和竞争对手展开比赛，向大赛的顶点进发；在文化部中尽情探讨，聚集在一起进行活动。以“部活”为主题的游戏是校园游戏的主流。

游戏批评

小知识

斩不断的关系——“部活”与日本校园游戏

“部活”就是社团活动，是日本校园生活的重要组成部分。成立社团首先要由学生自行提出组建申请，确定活动内容并制定活动计划，然后由学校及学生会进行审批，之后为获准成立的社团分配活动场地等资源。各部的活动干事由学生自行担任，招收部员，组织活动，使社团得到维持与发展。学校会为各社团选派指导教师，并定时对活动情况进行审查。社团制度被认为是培养学生自立性、创造性、组织能力及活动能力的重要方法，这与我国中小学中的各种课余兴趣小组相似。另外，我国有一些学校已经开始仿照国外建立更为自主的学生活动制度。

校园游戏中的部活总是作为发生邂逅与培养角色的方式来使用。根据不同的游戏，部活会被设定成主人公行动的动机，或者部员们在一起共同活动的原因。部活的种类丰富多彩这也是这类设定的重要特征。

在游戏中出现的“部活”大致上可以分为三种。第一种是运动型部活，以这种部活为主题的游戏一般是以让部员在比赛中出场，以追求胜利为目标。很多以人气漫画改编的游戏都使用这一题材，例如《灌篮高手》《网球王子》等。入部之后，主人公的身体能力，例如体力、腕力等数值往往会得到增强，说起来这也相当符合现实。

第二类是美术部或科学部等文化系部活，以此作为主题的游戏并不多。SFC上的AVG《学校的恐怖故事》与PS2上的《此花》等游戏中出现了“新闻部”，PS2版AVG《金丝雀（Canary）》中，主角隶属轻音乐部。格斗游戏《飞鸟120%（ASUKA120%）》系列中，属于生物部及报道部的角色也会登场。进入文化部后，主人公的感性与知识等能力常常得到提升。

最后一类就是超自然研究会和料理部这些基本属于游戏原创的部活。上面提到的SFC版《蓬莱学园的冒险》就是一个个性派部活的宝库，什么空想科学小说部、魔导书研究会等等，有很多这种看起来就不像能实际存在的部。《心跳回忆》中出现的“电脑部”也很有意思。在这里入部并参加活动之后，可以在游戏里制作游戏，完成后的游戏还可以作为真正的小游戏来玩。

最后，和部活稍有不同的同好会和俱乐部也是游戏中常见的设定。以电影研究会自行拍摄影片的设定来引发故事矛盾的AVG《双重角色（Double Cast）》很好地表现出了大学俱乐部中的气氛。PS上的养成型SLG《魔法和声（Wizard Harmony）》也是以重建“魔法俱乐部”作为主题的。总之，“部活”与校园游戏有着不可分离的关系。在游戏中获得自己没有经历过的“部活”体验，是校园游戏的重要乐趣之一。

FC等

热血高校系列

过去的不良高校……如今……

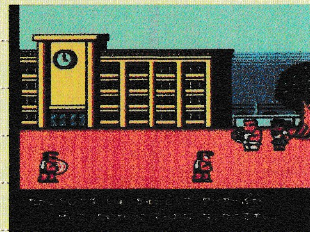
DATA
发售商：T－Japan
发售日：1988.07.26
游戏类型：ACT
零售价格：5800日元

有活动也有抗争的热血学园生活

昔日以不良学校而闻名的热血高校近年来在主将国夫君率领的躲避球部影响下，已经基本上恢复了健全的面貌。除躲避球部以外，棒球部、足球部都拥有进军全国大会的实力，甚至连弱小的冰球部都完全网罗，可以说对于社团活动倾注了很多的心血。不过，就在这个不断“整治”的过程中，这个“拥有传统的”不良高校也逐渐淡出了人们的视线，这也不能不说有一点寂寞。

国夫君等人使用独特的射门技巧与必杀技等进行体育比赛的征战，从日本国内一直打到海外。游戏的舞台从小镇一直到全世界，这种“无所不能”的角色与世界观设定正是《热血》系列的魅力。近年来它以GBA游戏《国夫君热血合集》以及PC《怀旧游戏》等形式复活，就是人气的最好证据。

顺便一提，作为国夫君标志的白色学生服在后来作品中已经成为热血高校代代No.1所穿的标志性服装了，这个设定在初期作品中是不存在的。



在《热血足球》中，国夫君是代替食物中毒的足球部队员上场进行比赛的。

FC等

甲子园系列

操作实际的著名选手获得优胜！

DATA
发售商：K・A
发售日：1989.10.06
游戏类型：SPG
零售价格：5900日元

为母校赢得荣誉的自豪使你在八月更加火热！

棒球游戏是日本体育游戏的独有特点之一，但将高中棒球赛独立出来的作品，还要数《甲子园》系列。游戏里登场的人物全部都是实名登场，FC版的第一作发售时在日本引起了很大的话题。该作中，49所学校的选手们几乎全部登场，其中不乏后来成为职业球员，在职棒联赛中大展身手的著名选手。另外，先攻后攻用猜拳来决定，投出死球的投手摘下帽子低头不语等等，细节部分做得非常仔细，这也是这款游戏获得很高人气的重要原因。

由于制作商和发行商中途更换，每一作的系统都会发生变化，《甲子园》后来成了著名的“个性”系列。从第二代开始，系列的表现力得到了大幅提升，第四代追加的编辑机能后来陆续强化，2002年的《甲子园 绀碧之空》中，玩家已经可以编辑自己的面部相貌了。我国玩家对于棒球类游戏接触甚少，但作为日本校园体育中不可或缺的组成部分，《甲子园》系列也是校园游戏中不可不提的一个系列。



能够使用母校棒球部在游戏中获得胜利是这款游戏在日本学生中大受欢迎的原因之一。

PS

七色的球场(Prism Court)

在排球场上体验青春的感动？

DATA
- 发售商：富士通PC-Systems
- 发售日：1998.02.26
- 游戏类型：SLG
- 零售价格：6800日元

在锻炼与相互激励中变得更强

《七色的球场》是一款以排球为主题的育成型SLG。不过，实际游戏中基本用不到什么排球比赛的知识，基本上仍是一款传统型恋爱游戏。

玩家扮演的角色是朝雾高校弱小排球部的教练，以训练部中的六名成员夺取大会优胜作为目标。队员们一开始连开球都不能好好完成，但随着练习与特训的进行，逐渐习得高超的技巧，将对手们陆续击倒，完全是热血体育游戏中的“王道”流程。当然，这款游戏中也有现实中不可能存在的必杀技，但在游戏之中，它们对于炒热气氛起了不可或缺的作用。

除了排球以外，这部作品对校园生活的刻画也并没有怠慢。热衷运动的成员为了平时的考试而苦恼，在运动会上大展身手等等，作为一部校园剧来看也非常优秀。事件采用了如同特摄片和动画一样的演出方式，场面足以令这类游戏的爱好者感到满足。在“校园游戏”的主题中，这是一款值得再度评价的游戏。



女主角的声优长泽美树小姐演唱的主题歌非常好听，片头动画也值得一看。

PS2

十字频道 为了所有的人(Cross Channel To All People)

在崩坏的世界中传播语言

DATA
- 发售商：KID
- 发售日：2004.03.18
- 游戏类型：AVG
- 零售价格：6800日元

直到放送部只剩一个人为止

放送部失去了团结力，只有部长一个人在进行活动。主人公黑须太一作为放送部成员在暑假的部活中协助部长为修复支离破碎的成员关系而进行努力。一切行动，都是为了在暑假最后一天能够完成梦想中的全体广播……

故事的导入虽然是轻松而普通的校园主题，但实际上，登场角色和作为舞台的学校自身全都处在相当特殊的状况之中。只是由于游戏自身是以主人公与放送部其他成员的交流为核心构成的，玩家一开始并不会产生太多的不协调感，但等游戏发展到一定程度之后，每一位成员心中的伤痕，以及世界姿态因此而产生的变化才被徐徐揭开。

各种各样的谜在游戏最后被一句简单的话完美地收束在一起，整个故事堪称一部优秀的情节片。在看到结局时，玩家必定会为情节的绵密展开而惊叹。这款作品伏线的巧妙可以和被奉为名作的剧情型文字游戏《Ever17》《YU-NO》相提并论，是一部不可小瞧的校园游戏。



集合在一起的放送部成员。让他们团结一心的广播语，正是本作剧情的根干。

DS

押忍！奋斗！应援团

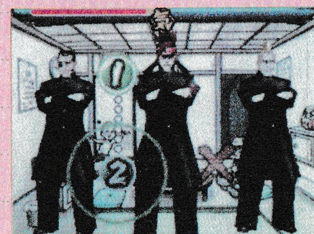
让热烈的声援响彻DS主机！

DATA
- 发售商：任天堂
- 发售日：2005.07.28
- 游戏类型：RAG
- 零售价格：4800日元

淋漓尽致的“完全燃烧型”游戏

这款游戏的主题是毫无水分的“声援”。用充满热血男儿气概的声援歌对街道各处遇到麻烦的人们进行激励，使问题得到圆满解决。通过考试、选举成功、打倒怪兽，最后甚至要拯救地球……只是把剧情平实叙述出来的话怎么听都像是款垃圾游戏，但只要亲身玩过，就会不由自主地感叹“不愧是任天堂”。这款游戏巧妙活用了DS特有的触摸屏，成了一款形式崭新，且任何人都可以轻松游玩的音乐节拍游戏。

游戏规则非常简单，只要用触笔在触摸屏上随着音乐节奏点击、划动和回转，将乐曲演奏到最后就能过关了。乐曲的节奏多变，想顺利游戏需要逐渐熟悉，不过游戏中的难易度调整非常巧妙，只要不断练习，就能切实体会到演奏技巧提高的兴奋感。当终于迈向下一关的时候，往往会对前一首曲子产生“为什么花了这么长时间？”的疑问，玩家感受的变化非常强烈。剧情很搞笑，投入感却非常强，这是一款真正的“燃烧型”游戏。



充满力感的舞蹈值得注目。曲目既有民族风格的乐曲，也有充满活力的现代曲目。

DC・PS2

甜蜜季节(Sweet Season)

前所未闻的「将棋Girl Game」

DATA
- 发售商：TAKUYO
- 发售日：2003.10.23
- 游戏类型：AVG
- 零售价格：6800日元

想恋爱，就要有不输给任何人的棋艺

“将棋”就是日本象棋，双方在纵横9列的棋盘上各自操纵20枚棋子相互对局，以将死对方的“王将”作为胜利形式的一种棋类游戏。相传将棋始于印度，经中国唐朝传入日本。将棋游戏是日本益智类游戏中比较有民族特色的一类，但把将棋和恋爱游戏融合起来，还是一件罕见的事。

隶属于将棋部的男主人公在夏日偶然的相遇中对女孩子神宫寺步未一见钟情。得知神宫寺是一位天才将棋手之后，男主人公开始全身心投入部活之中——本作的剧情就是这样导入的。由于主题是“将棋”，所以游戏中有很多关于将棋术语的选项，甚至不时出现题局让玩家来解。如果不熟悉将棋，几乎完全无从着手。不用说中国，就是在日本，能同时享受这款游戏里将棋和恋爱乐趣的玩家恐怕也不算太多。不过，单纯从恋爱游戏角度看的话，游戏中登场人物众多，事件也非常充实，整体上还算是部精致的作品。这款古怪的游戏，确实反映着一些独特的灵感。



游戏中的女主角神宫寺步未，经常拿一些古怪的棋局来和主角探讨。

让回忆产生变化的归途就在脚下

放学

结束了一天的学习，学生们带着自由自在的表情走在路上的放学时间。这是一段与好朋友共同度过的贵重时间，有时也会有相当重要的事情发生。用放学后的场面表现情节的冲突，对于游戏来说是再好不过了。

9月9日值日

游戏批评

将学校的日常全部系统化

PS

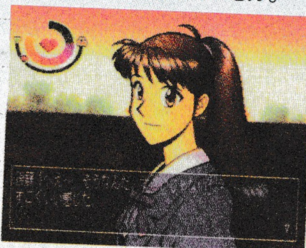
真实恋物语（Ture Love Story）

真正的恋爱总是充满忧伤

DATA
发售商：ASCII
发售日：1996.12.13
游戏类型：SLG
零售价格：5800日元

《真实恋物语》最大的特点就是系列一贯搭载的“放学系统”。可以和喜欢的女孩子在学校里会面，也可以一起放学。这是个非常优秀的系统。边注意时间边选择话题,逐渐将对话气氛导向自然。当最终和向往的女孩子牵手的一刻，玩家定会感到这是款值得一玩的作品。

故事结尾主人公因为搬家而转校的设定也非常精彩。放学与转校都是学校生活中的平常事，但将这些作为使情节升华的创意，就和作品中那首精彩的主题歌一样，同样是值得称道的地方。



放学后是可以随意交谈的快乐时间。抑制住心中的思念，将话题导向轻松吧。

身着水手服作战的战士！

PCE等

梦幻战士VARIS

在放学途中来到异次元

DATA
发售商：日本Telenet
发售日：1992.03.19
游戏类型：ACT
零售价格：6980日元

《梦幻战士VARIS》是日本Telenet公司发售的ACT游戏。剧情的主线是“被选中的战士”优子为了拯救梦幻界与魔物们战斗，但开场的情节交待明确地描写了优子上学放学期间的经历。

在放学途中躲起来避雨的优子突然听到同年级学生谜一般的话语,紧接着就被魔物所袭击。由于第一关是放学途中，优子穿的衣服是学校的校服。后来这个系列被制作到FC和MD等许多平台上，但“勇敢战斗，但本质是时常感到烦恼的女高中生”这个主题从未改变。在放学途中踏足异世界的女主角，这个设定使本作在很多人心中留下了印象。



优子就读的学校叫做“私立圣心女子学园”，校服是动漫中经常出现的水手服。

在宿舍中才能体会到的生活情景

宿舍

为了住家远的学生，很多学校中都有学生宿舍。集合了具有各种个性学生的宿舍，无疑是故事题材的宝库。在成为舞台的学生宿舍中，究竟会出现什么样的有趣场面呢？

9月9日值日

游戏批评

有泪也有笑的七彩宿舍生活！

PS2

深绿（Green Green）

度过糟糕而又美妙的夏天

DATA
发售商：Wellmade
发售日：2003.04.24
游戏类型：AVG
零售价格：6800日元

《深绿》移植自PC，登陆PS2后分成《钟音鸣响》和《钟音浪漫》两个版本。私立钟音学园是位于山谷深处的男子校。在一个夏天，一条惊人的消息传到了校内，学校准备实现男女共学化，并为此准备进行编班试验。就在这一个月中，男主人公度过了一个最糟糕而又最美妙的夏天。

《深绿》作为一款Girl Game,很特别地相当重视男性角色的刻画。那些充满个性的学生频繁出现在学校的各处，作出各种恶作剧，引起突发事件。这些角色的线索作用是相当重要的。



校舍下宁静气氛中的对话充满了平静与从容，背景对故事的衬托作用不可小瞧。

可爱的部长占据了自己的房间？

PS等

此花True Report

宿舍与社团的微妙关系

DATA
发售商：SUCCESS
发售日：2001.04.26
游戏类型：AVG
零售价格：2800日元

男子高中生桃井惠转入了此花学园，但当他打开学校指定的宿舍房门时，一个女孩子却正在里面换衣服……原来，新闻部部长橘美亚子擅自使用了宿舍里的空屋。由于背负了“偷窥”的罪名，惠只好时常无条件地将屋子借给美亚子使用……

《此花》是一款操作惠和美亚子解决杀人事件的推理小说式AVG。事件的主要活动地点就是宿舍与社团活动室的“终极组合”。游戏中的日常场面非常有趣，性格倔强的美亚子整天用“这是部长的命令，赶快去办！”一类的话对惠呼来喝去。杀人事件非常凄惨，但角色们的情景表现却有着缓和气氛的独特魅力。



游戏虽然具有一些Girl Game的特点，但气氛却是实实在在的本格派推理。

让学园变成掀起风暴的战场！

战斗

在校园中学习的学生也能成为战士！有时是平静的殿堂，有时却是残酷的战场。有些人为了自己的野心，也有些人为了救助重要的友人而进行着无休止的战斗。这种游戏中独有的情景代表了炽热的青春情怀。

9月9日值日

游戏批评

小知识

校园游戏对"战斗"的各种表现

在现实中，在校学生可以说和"战斗"扯不上什么关系。然而从游戏的角度来说，能够作为主要游玩要素的"战斗"却常常是不可或缺的东西。在不同的校园游戏中，这些"战斗"有着不同的表达形式。

一种情况是将普通生活中的事件简化成单纯的战斗形式，也就是校园漫画和日本校园剧里那种"用拳交流的青春"。为了避免造成"教人打架"的不良社会影响，这种要素常常处理得比较卡通化或者滑稽化，划出和现实的界限。例如上面提到的格斗游戏《飞鸟120%》，内容是隶属各个社团的女学生们为了争夺活动经费而使用各自擅长的格斗技巧参加学校举办的"Mega Fight"格斗大会……这个剧情细想起来非常可笑，但由于风格清新可爱，招数尽是"扔试管"或者"放青蛙"之类的奇思妙想，游戏中并没有暴力感，而是充满了阳光的气氛。另一个比较有名的游戏是SS上的《速攻生徒会》，出场角色直接使用了相对应声优的姓名，有点打"明星牌"的感觉。此外就是《心跳回忆》中著名的"番长战"以及"打倒世界征服机器"了。《心跳》的气氛温馨平和，主人公在游戏事件中突然使出"部活奥义"来，让许多首次接触的玩家都意外了一下。

另一种情况是在纯粹的战斗类游戏主线中套上"校园"的噱头。这类游戏的世界观常常是架空的，"校园"并不是现实中的校园。例如NEO-GEO上的名作《超人学园钢帝王》，这部由著名动画监督兼设计师大张正己先生担任人设的作品，凭借具有超人能力，充满个性魅力的角色获得了很大的反响。SFC游戏《放课后in Beppin女学院》中的学校表面上虽然普通，暗地里却是一个为制止特殊犯罪而培养特工的育成机构。游戏中的角色们会追随教官以RPG战斗的方式进行训练，还要接受应对实际事件的战斗任务。PS2上也有很多以"热血战斗"为主题的校园游戏，例如AVG《Only You命运的抗争》，主人公虽然是学生，但"校园"基本只是联系人物之间的其中一条线索，主人公的战斗历程才是主要内容。此外，还有一款令人怀念的老作品，那就是FC上的ACT游戏《福星小子·婚礼钟声》。这款堪称始祖级角色型游戏的作品是从街机游戏上改过来的，女主角拉姆要一边打倒敌人，一边从着火的校园里逃出来。游戏第一关是幼儿园，然后是小学、中学、高中，然后结尾突然变成了偶像舞台或者婚礼会场，这种FC游戏特有的"突兀感"现在看起来真是非常有意思。

像这样，校园游戏中存在着格斗、RPG等很多风格的战斗。这种乍听起来有些古怪的要素组合，今后还将存在于各种各样的游戏之中。

PS・DC

正义学园系列

爱、友情、正义与勇气就是支持我们战斗的动力

DATA

发售商：CAPCOM
发售日：1998.07.30
游戏类型：FTG
零售价格：6800日元

看起来有点傻，却是真正炽热的战斗

提到代表着CAPCOM的2D格斗游戏，大家首先想起的肯定是《街头霸王》。但提到CAPCOM具有冲击力的3D格斗作品，就不能不提一下《私立正义学园》了。角色们的技巧非常爽快，甚至可以用"乱七八糟"来形容，但内里千真万确是格斗巨头CAPCOM的制作。作为一款格斗游戏，本作的游戏平衡性是一流的。像这种带有强烈个性同时又具备高完成度的格斗游戏，在同时代中确实是不多见的。"199X年，日本各地的高中陆续受到袭击，虽然警方采取了严格戒备，但事件依然不时发生。终于，学生们准备用自己的双手来解决这一问题了！"这样一个有点牵强的设定，就这样拉开了本作剧情的序幕。

"日本各地"高中的教师与学生都参加了这场战斗，有人使用的是正统格斗技，也有人使用的就是社团活动中的体育技巧。"部活"系角色的招数非常独特，棒球部的人用球当飞行道具，足球部的人会飞身滑铲对手，排球部的人使用扣杀和拦网姿势的突进，游泳部的人有自由泳和蝶泳的攻击动作，拉拉队部的人则会使用各种"武器"。出奇招的不仅是运动部，按下快门用闪光灯晃人的新闻部成员也会在游戏中出现。这些异想天开的招式在高速格斗中陆续出现，视觉上的爽快感非同寻常。在这款游戏里，只要随意按下几个按键就能形成简单连续技，不精于格斗游戏的人也能体会到动作的流畅感。但同时，"高打"们的激烈交锋也能在本作中得到体现。从"越玩越觉得深奥"这一点上看，《私立正义学园》的确堪称一款格斗佳作。

DC版中采用了3对3的小组制，可以同时使用数个角色的感觉很不错。以"爱与友情的双人合击技""正义与勇气的三人合击技"为名的华丽攻击技会根据人员组合的不同而发生变化，对组合的试验也很有意思。



育成模式的"校园风情"非常浓厚。努力学习和训练也是增强格斗实力的基础。



永不放弃和相信同伴是正义学园的最终信条。用友情合击技唤来胜利的奇迹吧！

在"育成模式"中享受辛劳而快乐的校园生活！

本作是从街机移植到家用机上的，在移植之际搭载了育成模式"热血青春日记"。在这个模式中，所选的角色要经过一年的校园生活，通过社团活动等方式磨练技巧和能力值。在这个过程中，既有严格的期中、期末考试，也有社团海滨旅行、圣诞节等轻松的事件，角色们能在这个模式里充分展示出各自的个性。在这个育成模式中，包括动作部分在内的任何行动都会影响到角色的能力，"学园生活"的密度非常充实。本身就已经是移植度很高的名作，再加上搭载了本格派的育成模式，这款作品移植的诚意令人惊叹。也正因此，期待这款作品再次推出续篇的人也不在少数。

FX・PS

Fire Woman缠组

利用在部活中锻炼的技巧组成华丽的连续技

烈火与战斗的江户之花，恋之火焰永不消失！

《Fire Woman缠组》的主人公是白鹭学园的转校生，刚一进校就被卷进了和不良少年打架的事件中，结果被硬拉进了守护学园和平的自警团"缠组"。故事看起来并不出奇，但人物却很充实,游戏中的女性角色有"一打"以上，而且声优阵起用了当时拥有绝大人气的林原惠、三石琴乃、宫村优子等为代表的豪华阵容。不过，本作最厉害的地方在于，虽然有如此强大的角色，游戏中的恋爱要素却非常少。

提升好感度并且"告白"的确是游戏的其中一个目的，一起上学放学时也会有气氛很好的交谈场面，但一般恋爱游戏中很着力的"假日"在本作中却被大胆地省略掉了，常常是一张静止画或者一段影片就结束了。对于期待这些内容而玩游戏的人来说，肯定会被这种设计打个措手不及。

提到这款游戏究竟着重什么，那就是在校园生活中的各种事件，以及指令输入式的格斗系统。特别是前者，主人公由于偷窥被发现而遭到可悲的惩罚也好，想将缠组打垮的阴谋在背地里运作也好，游戏中准备了数量惊人的事件，再加上这部作品不存在官方攻略本，能完全把握住这款游戏面貌的玩家少之又少。而且，在风纪委员面前踱步就会被训斥，约女孩子出去被NPC看到时，NPC会捂着嘴乐，细节设置的精心令人感服。特别是玲子和沙也加在屋顶上对嚷的无限循环，几乎已经到了"必看的名场面"的地步。

游戏的另一大支柱就是利用指令输入的战斗系统。在本作中，键位会分配给缠气、剑舞、二段跳等技巧，战斗时通过提前输入与敌方角色进行战斗。如果限制时间内没能完成输入，主人公就会傻站着被敌人围殴。不过，指令的操作非常简单，不用像一般格斗游戏那样记指令，只需要通过各键位上的攻击技、浮空技、防御技的简单组合就能形成连续技。用简单明快的技巧击溃敌人防线的感觉是非常爽快的。

主人公一开始只会使用非常简单的技巧，需要通过文化系（科学、读书等）、格斗系（空手、相扑等）以及体育系（棒球、应援团）等社团活动来提升能力，除增强原有技巧的实力外,还能习得新的技巧，增加战斗时的指令数量。游戏终盘出现的对手即使将能力值提升到极限也很难轻松取胜，必须根据自己拥有的技巧合理组织战术。

此外，有一些技巧需要找到特殊社团活动后才能习得，还设计了能将能力值原封不动带到二周目里的专门道具，游戏中的隐藏要素非常丰富。《Fire Woman缠组》在以角色作为打点之前，首先是一款游戏性很高的作品。也正因此，它才在玩家中获得了很高的口碑。

DATA
发售商：NEC Home Electronics
发售日：1998.07.30
游戏类型：FTG
零售价格：6800日元



《Fire Woman缠组》PS版的宣传海报。由于角色型与游戏性并存，这款游戏在当时是玩家眼中的注目之作。

SFC

NAGE LIBRE 静寂的水深

激烈战斗前必须先换行头？

女高中生用卡片进行战斗的RPG

《NAGE LIBRE》是一款"无论敌方还是我方全是女高中生"的RPG，光看人设和现在的普通Girl Game没什么两样。可实际上，在这款游戏发售的1995年，日本游戏界中的Girl Game风潮还没有真正形成，这种极端设定的游戏在当时看来颇有一点离经叛道。由于设定和系统给玩家们留下了深刻的印象，这款SFC末期的游戏被后来的游戏评论戏称为"过于前卫的Girl Game"。

这款游戏的剧情是：5名主角本来要到学校去，却意外地跑到了一个名为"NAGE"的异世界，被谜之军团所袭击。游戏包装盒底的广告词是"莫名其妙不断升级的战争故事"，听来颇有点引人发笑，但实际上，游戏的世界观的确非常宏大。玩家不仅要让主角们从异世界逃出，还要肩负起"拯救现实世界"的任务。

比起卡片战斗来，本作真正引人注目的地方其实是主角们的换装系统。在战斗中使用一种叫做"Cos Card"的卡片，主角就会更换衣着，换装时还会出现移动更衣室的镜头，细节处理得颇为仔细。换装会影响到角色的能力值。当然，比起效果来，玩家们更多的还是想看到换装后的外观而已。说很多玩家是只冲着这个噱头才买的游戏也不为过。

不过平心而论，本作并不仅仅是一款"看画"的游戏，其战斗系统确实存在着自己的特色。首先是"诞生石系统"，诞生石由游戏开始时设定的各角色生日来决定。当角色的诞生石和卡片上的诞生石标志相同时，这张卡片的威力就会倍增。然后是"部活"，这在本作中是个类似职业的设定。游戏中共有篮球部、曲棍球部、日舞部、弓道部、空手部、轻音乐部、漫画部、花道部等等，一共有16种，各自拥有多彩的攻击方法。部活之间存在相生相克的关系，先在地图上观察敌人，改变部活后再进入战斗，使自己的局势更有利，这是本作中的常用战术。最后就是"倾向性升级"和"友情联携"，前者是己方角色升级时的数值分配会根据玩家使用卡片倾向而变化的系统，后者是利用角色在地图上的配置方式影响能力数值的系统，二者都给人以很新颖的感觉。当然，这款游戏并不是那种"不熟悉所有系统就玩不下去"的艰涩之作，玩家可以放心地抱着轻松的心态去游玩。

除战斗以外，游戏中的演出也很精彩。地图上的两头身角色非常可爱，对话也充满了幽默感，具有纯粹的游戏乐趣。BARIE于1997年在PS上推出了续作《螺旋的相克》，但角色与世界观完全进行了变更，评价并不理想。比起那款续作来，反倒是这部SFC上的老作品更值得玩味。

DATA
发售商：BARIE
发售日：1995.02.24
游戏类型：SLG
零售价格：9800日元



标题画面中就有女学生的倩影，但这款游戏却和"恋爱"沾不上半点关系。



战斗时的卡片总共有攻击、回复和超必杀技等8种，能够换装的卡片也包括在其中。

PC98

METAJO

这不是幼稚的打架，而是真正的战争！

历史与战乱中的巨大女子学校

“追溯往昔之事，距今一千二百余年。当时日本朝廷机构肥大，佛教僧众把持朝纲之势日渐严重。为彻底改变这种状况，再度构筑健全的律令政治，光仁天皇尽其一生，希冀实现此等悲愿。然而，在溺于私欲的强大势力阻挠下，政治革新终于半途夭折。”（摘自《真・METAJO正史选集》第三版）

这不是大学日本史的教材，而是一款游戏的开篇语。这款游戏说的是日本史上著名的藤原摄关政治以社团支配学校的形式沿革到了现代，将“源平之战”演化成了天文部和新生物部之间的对抗……这部完全糟改历史的“正史”就是《METAJO》的背景设定，“METAJO”是游戏中的学校名称“府立超拓扑（Metatopology）大学附属女子高中”的缩写。上世纪九十年代，随着家用主机的发展，PC上的传统单机游戏已经逐渐走向夕阳之势，但“METAJO”这所于这个年代在PC上出现的“传奇学校”还是引起了很大关注。虽然不能说掀起浪潮，但对于玩过的人来说，这款游戏留下的印象是十分深刻的。

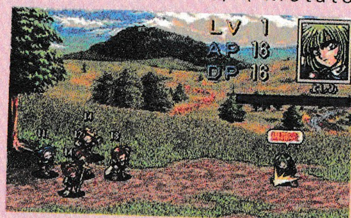
虽然游戏舞台是“女子高中”，但实际上，在这款游戏背景上构筑起来的架空历史是非常认真的，丝毫不比那些以空想国家间战争为背景的SF类战棋来得马虎。尽管世界观荒唐无稽，但在这个故事里展开的情节，完全不是“打架”那么简单，而是混杂了真正历史观的“战乱的历史”。也正因此，游戏序盘才会突然出现这种台词：“伯爵，我方先头部队与天文部部队接触！一名阵亡！”在这款游戏的设定中不存在“战斗不能”这种半调子的设定，只要部队中的成员被击倒，就会直接被判定为“死亡”，完全是硬派战棋的设定风格。

游戏里的社团中存在着“军阶”设定，是个“绝对服从长官命令”的世界。展开的故事也是相当热烈的“空想战记”。无论是主人公还是敌方，都是一些非常热血的角色，“借用学校的背景来演绎战斗内容”的路线在本作中表现得非常明显。

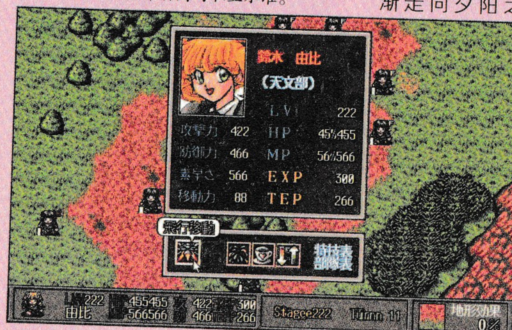
此外，本作作为S・RPG的完成度也很高。各种技能与战斗系统即使现在玩起来也毫不逊色。在古老的PC单机游戏中，这部设定古怪而又制作精细的《METAJO》堪称怀旧的上乘佳品。目前一些日本网站上可以找到这款游戏的官方模拟器和正式的免费下载，对这部作品世界观感兴趣的人不妨找来试试。

DATA

发售商：ANJIN
发售日：1996.03.15
游戏类型：SLG
零售价格：9800日元



二头身角色从画面两端走来的战斗画面临场感很强，称得上点阵绘图的职业水准。



这款作品作为战棋SLG的基本设定非常严谨。游戏中的角色实现了全语音，这在当时是非常令人感动的。

体验轻松休假的宝贵时光

暑假

在校园生活中如同钻石一样宝贵的时光,这就是每年夏天的长假——暑假。在这段时间中留下的记忆，无论是欢欣还是遗憾，都一样令人终生难忘。在校园游戏里，主人公们是如何度过暑假的呢？

9月9日值日

游戏批评

SS・PS

青涩宝贝(Sentimental Graffiti)

没有自由时间的恐怖生活

不断重复打工与露宿的悲惨暑假

玩过的人都知道，这部作品给人印象最深刻的就是在繁忙日程中拼命的主人公了。这位主角大人为了寻找“儿时的约定”，奔波于12位女孩之间。主人公每天毫不懈怠地上学，然后将几乎所有剩下的时间全部用在了女主角们的身上。由于女孩们的居住地北到北海道，南到九州，为了见面，主人公必须负担高额的交通费用。于是，主人公在约会间隙不断打工。在这样的日程中度过整整一年，先不用说能否回忆起和女孩们的约定，恐怕不产生记忆障碍就已经算好的了。

主人公的居住地是东京，平日里的课余时间就可以进行打工，但在这款游戏里，有一个“远处打工报酬高”的设定。例如,东京的打工报酬是每天4千日元，横滨的“港湾作业”报酬是每小时600日元，札幌的“牧场帮工”和长崎的“清扫作业”报酬达到每小时1000日元。因此,为了顺利进行游戏，玩家们必须让主角在暑假的暑热天气里跑到长崎进行长期打工，而且为了节省住宿费用，还要整天在外面露宿。主人公一边过着这种堪称“辛酸”的生活，一边使用挣来的钱去四处约会。如此流程下，玩家们看到约会的场景时恐怕只能从另一个侧面体会到游戏中强调的“强烈思念”。另外，从某种意义上说，那些在约会时红着脸颊等待这种家伙的女孩胆子也实在是够大的。喜欢轻装简从四处流浪的七濑优先不提，像大小姐一样养育起来的远藤晶看见这种人恐怕给一个耳光了账也不奇怪。好在这部作品中的女孩不像《心跳回忆》里那样看到主人公就走掉，否则实在是过于悲惨了。

令人哭笑不得的游戏过程和令人瞠目结舌的劣质周边狂潮，使《青涩宝贝》在日本成了恋爱游戏制作上著名的反面教材。恰巧处于日本Girl Game发展史转折点上的这部作品，实在带给了游戏制作者们很多的反省。

DATA

发售商：NEC Inter Channel
发售日：1998.01.22
游戏类型：SLG
零售价格：7500日元


本作的基本素质其实颇具水准，但人文层面的严重缺陷使它成了尴尬的作品。

提到“回忆”，首先就是这个了！

修学旅行

从学校的平常生活中脱身出来，在充满乐趣的外界中大开眼界，这就是日本校园生活中不可或缺的“修学旅行”。虽然它不是学校生活的主轴，但如果在校园游戏中不提到它，就总会觉得少了一丝绚丽的色彩。

9月9日值日

游戏批评

PS
欧亚快车杀人事件
旅行中身边全是偶像？

DATA
发售商：ENIX
发售日：1998.11.26
游戏类型：AVG
零售价格：6800日元

在ENIX名下诞生的全实景游戏

当年的日本玩家提到这款游戏时都会感叹“这样的修学旅行我一定要参加”，因为同行者都是响当当的偶像明星。本作就是这样一款令电视台都为之汗颜的明星云集之作。

私立黎明女子高中快乐的修学旅行被列车上的一具尸体彻底破坏了。作为侦探的玩家必须在两个小时之内找出真正的犯人……本作作为推理AVG的素质可以说不过不失，只是游戏中聚集了如此强大的阵容，如果能有明星们游玩的镜头就更好了。



聚集了大量明星的游戏。对于偶像的拥趸来说，这是一款值得永久保存的商品。

PS等
久远之绊
一次改变命运的修学旅行

DATA
发售商：F·O·G
发售日：1998.12.03
游戏类型：AVG
零售价格：5800日元

在充满旅行情调的京都结束的转生浪漫史

《久远之绊》是一部以“轮回转生”为主题的游戏，流程分成度过校园生活的现代篇与在平安、江户与幕末三个时代展开悲恋的过去篇。本作中旅行气氛的描写非常精彩。在路边的茶店喝甜酒，在房间里打扑克，和小鹿在一起玩……体验修学旅行的气氛成了本作最重要的内涵之一。

在本作中，“作为学校生活重要点缀的修学旅行”和“一生中最重要的战斗”形成了鲜明的对比。至于游戏最后那种强烈的感动是否冲淡了修学旅行气氛的喜悦，还要看玩家们对剧情作出何种理解了。


在现代体会着平静温馨生活的主角们，其实曾经有着跨越轮回的悲壮恋情。

在校园里，有着成就恋情的传说

校园（恋爱）传说

恋爱是青春永远的主题，关于恋爱的传说也总是存在。写下心上人的名字，或者在特定的场所进行告白……从做法到内容都多种多样。为了实现心中潜藏的爱恋，新的传说如今也在被不断披露出来。

9月9日值日

游戏批评

PCE等
心跳回忆(Tokimeki Memorial)系列
直到今天依然闪光的Girl Game金字塔

DATA
发售商：KONAMI
发售日：1994.05.27
游戏类型：SLG
零售价格：8800日元

首先是校园生活，然后是恋爱要素

现在，《心跳回忆》已经被公认为恋爱游戏的金字塔，但很少有人注意这部作品中其实还包含着恋爱要素以外的隐藏主题。

这个隐藏主题就是，玩家要从头到尾体验一遍三年间的校园生活。本来，《心跳》制作小组的开发作品的初衷就是“想制作一款能真实体验学校生活的模拟游戏”。而现在被奉为经典的恋爱要素，则是在“给学校生活中添加重要回忆”想法的基础上开始的。12位女孩的设定和游戏中的恋爱情节，就是在这样的思考过程中逐步成型的。也就是说，后来对游戏业界产生了巨大影响的恋爱主题，在游戏企划当初只是一个二线的要素。



被传颂为恋爱要素经典的本作，其实是在“享受普通校园生活”的基础上构筑起来的。

实际玩过这款游戏就可以体会到，本作作为校园模拟游戏的主题表现得非常清楚。游戏舞台基本上全在校内。与其说这是一款重点在女孩子身上的游戏，倒不如说对学校生活整体都刻画得非常仔细。如果用纯粹的恋爱游戏去考量，期末考试、社团活动、文化祭和运动会等本作中登场的要素可能只是一种对主题的拖累。然而，正因为这部作品最大的主题是“校园生活”，因此众多移植作品和以后的续作才没有删去这些要素。

而且，在《心跳》中，展示校园生活重要性的要素确确实实成为了游戏趣味性的展示窗口，其中最突出的就是每年秋天召开一次的文化祭。在文化祭的事件中会发生很多分支，这部分剧本的分量甚至占到了全剧本的四分之一。因为制作组认为，只有在刻画得真实的校园生活中，才能体会到具有投入感的恋爱感情。

想突出“高中时代的淡淡恋情”这个主题，只有首先让玩家体会到具有真实感的校园生活之后才能做到。《心跳》中刻画的恋爱，是在校园生活基础上建立起来的要素。结局时来自女孩子们的告白，其实是对度过了充实校园生活的玩家们的一种奖励。

我不敢一个人去那间教室

校园（恐怖）传说

9月9日值日

游戏批评

“学校的七个不可思议”之类的传说题材如今已经通过各种作品传播开来了。如果毫不在意地踏进不该涉足的领域，没有人保证你能安全归来。就在平时熟悉的校舍中，各个地方都有恶梦在张开着漆黑的巨口。你能从这种恐怖中逃出来吗？

解开“被血染红的少女”之谜的杰作

FCD等

FC侦探俱乐部 PartII 站在身后的少女

在背后，有一名少女……

DATA
发售商：任天堂
发售日：1989.05.23
游戏类型：AVG
零售价格：2600日元

本作是《FC侦探俱乐部 消失的后继者》的续篇，在同期AVG中算是完成度屈指可数的名作。本作的主人公受理了一件杀害少女的案件。被害者洋子所在的高中有一个传说：“当独自一人在教室里的时候，身后会传来不知什么人的呼唤声。如果你回过头，就会看到一位全身被鲜血染红的少女……”就在探寻这个“站在身后的少女”传说的过程中，洋子被人杀害了。主人公在调查中发现，这起案件和15年前一起神秘的少女失踪案相连……

美术室、旧校舍，只是在这些地方进行调查，背脊就会一阵阵发凉。当然，最可怕的还是最后一幕。世界上最恐怖的东西，说到底还是人类自己吧？



游戏画面丝毫没有超越FC的水准，惊人的代入感都是剧本和系统的功劳。

迷你游戏的难度之高实在吓人！

SS · PS

学校的吓人故事 花子来了！

从恶灵手中拯救学校

DATA
发售商：CAPCOM
发售日：1995.08.11
游戏类型：AVG
零售价格：4980日元

这是一部根据日本电视栏目“Ponkikies”中播放的动画《花子来了！》改编的游戏作品。小学五年级学生阿广、麻美和信也因为某种行动把恶灵叫了出来，为了让这些恶灵返回灵界，阿广他们必须在深夜的学校里四处收集镜子的碎片。乍听起来，这应该是一款边和恶灵战斗边在学校里收集镜子碎片的恐怖冒险游戏，但实际上，这款游戏真正恐怖的是小游戏的难度。小游戏有拼图和动作等很多种，无论哪一种都很难一两次就玩过去。发售当时，好几个人一起研究还迟迟不能过关的情况非常多见。不过，也有很多年龄很低的孩子迅速就通关了。因此，这款游戏后来被很多人评价为“检验头脑柔软度的练习游戏”。



由于原作在日本拥有不俗的人气，这款游戏后来还以相似的形式被移植到了手机平台上。

想体验一下与众不同的校园生活！

异世界校园

9月9日值日

游戏批评

学校生活虽然有很多回忆，但时间长了也难免有千篇一律的感觉。发生翻天覆地的变化，在异世界的学校中体验冒险与别离的感觉，是很多人心中都曾有过的幻想。不过，在游戏的世界里，这些幻想都可以化作现实。

体会游离于现实之外的学校生活

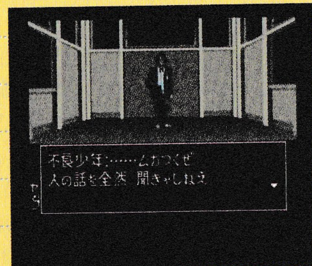
SFC · PS

真·女神转生 if...

与友人合力夺回正常的生活！

DATA
发售商：ATLUS
发售日：1994.10.28
游戏类型：RPG
零售价格：9990日元

《女神转生》是获得稳定人气的传统RPG系列，而《女神转生 if...》是系列的第五部，后来在PS上复刻，同时还推出了手机版本。本作的舞台是位于东京中心的“轻子坂高中”，由于学校采用了大学直升制，学校里基本上没有什么为准备考试而烦恼的学生。作品中的角色很有个性，同年级学生衣着华丽但内心是博爱主义者的白川由美，外表活泼但内心冷彻的自我中心者黑井真二都给人留下了很深印象。同时，作品的舞台是学校，目的却是从学校逃出，这种充满矛盾的设定正是本作独有的魅力。



主人公从平静的校园中被送往的地方，是与“平静”完全无缘的魔界。

享受一下与众不同的“LUNAR”怎么样？

SS

魔法学园LUNAR！

在不可思议的岛上上课？

DATA
发售商：角川书店、ESP
发售日：1997.11.20
游戏类型：RPG
零售价格：6800日元

直到现在，RPG《LUNAR》系列也依然保持着长久不变的人气。这款《魔法学园LUNAR！》是系列中一部外传性质的作品，移植自GG上的《散步学园》。

本作的故事是偏离正剧路线的校园戏，气氛明朗活泼。“银岛”是一座能在海上自由移动的神奇岛屿。这座岛上的“魔法学园”是快活的学生与老师们聚集的场所。进入学园就读的主人公将在这里体验同伴、校园、岛与冒险并存的传奇生活。本作的系统是非常传统的RPG，穿插的动画也非常丰富。通过角色之间的组合可以使用合体魔法，思考“用什么组合才能赢得战斗”是件非常有趣的事。



能在天空飞翔的少女艾莉等等，游戏中的角色充满了独特的魅力。

享受校园生活后最自由的一刻

毕业

9月9日值日

在毕业典礼前后的日子里尽情放松是学生们的特权。如今很多大学生在校时就已经拿下了驾照，享受优雅的毕业旅行也就成了学生们普遍向往的事。卸下了沉重的学业压力，这次旅行的解放感肯定非同寻常。

游戏批评

PS・SS

Tour Party 去毕业旅行吧

在毕业旅行中享受粉红色的恋情

DATA

发售商：TAKARA

发售日：1998.02.26

游戏类型：TAB

零售价格：5800日元

"任何"感情都能实现的游戏？

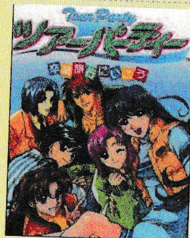
"带有恋爱要素的TAB游戏"听起来可能有点奇怪，但其实这样的作品并不少。《Next King 恋之千年王国》等就是此类游戏的代表作。不过，将"毕业旅行"作为主题表现出来的，还要算是《Tour Party》了。

既然是TAB，多人游戏的选项就必定会存在。本作至多可以四个人同时游玩，初始角色有男女各8名，随着游戏进行，还会有隐藏角色出现。除选用内置角色外，也可以编辑简单的原创角色。实际上，丰富的角色正是这类游戏的魅力所在。从庶民派的活泼少女到身着和服的大小姐，从热血青年到理论派精英，无论想追求什么样的角色，都能在这款游戏中找到。

游戏是转盘走格形式的传统桌棋。行动方面，除了使用得到的卡片进行移动、攻击以外，还可以使用"约会卡"来约游戏中别的角色出去。"约会卡"的种类很多，从驾车兜风到休闲运动，什么都有，根据所约角色的数据特性选择卡片就能使该角色的好感度上升。好感度达到一定程度时，就可以和对象角色共同行动，之后只要成功应付来自对手的干扰和游戏中内置的突然事件，就能进入"告白"事件。告白成功并且获得最高分时，就可以获得本局游戏的优胜了。

从基本流程上看，本作只是款很平常的游戏，但其实真正玩一下就会发现，这部作品其实有着颇为"邪恶"的一面。上面提到过"想追求什么样的角色都能在这款游戏中找到"，实际上，在这款游戏中想追求同性别的角色也可以。这种情况下，"告白"事件会变成带着一点暧昧的"友情"场面。由于本作是桌棋游戏，好感度受随机事件的影响很大，多人游戏时一不留神就会造错人，弄出搞笑的结果，让屏幕前的玩家笑得前仰后合。在这个意义上，这种带着一点恶搞的设计堪称这款游戏的精彩之处。

不管主题是什么，TAB游戏首要的任务是"轻松休闲"，在这个意义上，《Tour Party》可说是款把握到位的作品。



尽情享受纯粹的旅行快乐就是本作的真髓。

走向社会，成为称职的大人！

就业

9月9日值日

就业是肩负起"成年的责任"的仪式。虽说大部分校园游戏对毕业之后的状况只是在结局中一笔带过，但对于天真无邪的校园时代而言，踏向新生活的一刻确实有着独立成章的价值。再见了，充满回忆的校园时代。

游戏批评

SFC

就职游戏

游戏中的就业波澜万丈？

DATA

发售商：Imagineer

发售日：1995.07.28

游戏类型：SLG

零售价格：11800日元

为恋爱与"内定"奔走的大学第四年

俊介是绿山学院的大学四年级学生。8月1日，与俊杰同属大学滑雪社的健太郎突然以"追求青梅竹马的女孩凉子的权利"为赌注向俊介提出了宣战布告："和我一决胜负吧！在今年的就职活动中，获得更多用人单位内定的人就获得胜利！"

一言以蔽之，本作是一部以"就职"与"恋爱"为主题的现代轻喜剧。在企划阶段，这款游戏可能确实打算做成认真的实用型游戏，但实际完成后的游戏中却充满了有趣的"包袱"。不管怎么说，在真实生活中，还是要认真面对求职之事吧。



如果等到求职时期过去才开始着急，可就真是给自己找不必要的麻烦了。

PS2

幸福之吻(Full House Kiss)

想当女教师或女管家吗？

DATA

发售商：CAPCOM

发售日：2004.07.22

游戏类型：AVG

零售价格：6800日元

想培育恋情，职场是不是太残酷了？

真正身份还是学生，就跑去就任美术教师，同时还兼任被四名美男子围在当中的女管家，不知应该算是幸运还是该算是忙碌，总之，女主角陷入了非常复杂的状况。四位和女主角年龄相同的美男子在学校很平常地把女主角当成教师来对待，但一回到家里就立刻换上少爷的态度，用"还不赶快做饭！"一类的口吻对女主角呼来喝去，这种"经典"表现方式确实令很多女玩家为之着迷。2006年2月，这款游戏的续作也已经发售，这个续作的主题是"总经理秘书"……总之，CAPCOM是不准备让这款女生版恋爱游戏就这样完结的。


作为教师潜入学校的目的是寻找失踪的姐姐。充满戏剧性的结局为游戏增色不少。

特别专栏

游戏中的有趣学校大集合！

本特辑已经为大家介绍了各种设定与学校有关的游戏，其中大部分游戏中的学校都是以现实生活中的校园为基础而设计出来的。但实际上，游戏中有很多学校都是完全架空的，例如开设在宇宙里的学校，和恶势力作战的学校等等。在这里，我们将介绍一些在游戏中登场的古怪学校。

英雄学园

锻炼钢一般的身体与心灵，贯彻自己的正义！

"英雄学园"就是为了守护正义并与邪恶对峙而专门培养英雄和勇者的学校。学校的课程以锻炼身心为主，同时也传授"登场动作"和"名台词"这些身为勇者不可或缺的东西。当然，在严格锻炼之下修炼出属于自己的必杀技也非常重要。由于"培养方向特殊"，这种学校在游戏里非常罕见。

PS上的《决心！英雄学园》中的学校就是其中的佼佼者。这所学校是由"假面骑士"日本特摄史上的著名英雄为实现"健全的正义VS邪恶的复权"的理想而设立的。玩家要作为这所学校的指导员，悉心培养五名英雄候补生。

另一款代表作是《学园战队・魂之风暴》。游戏的舞台是私立天照学园，为了和袭击学园的"恶之KS团"相对抗，学校里的五名美少女组成了"学园战队・魂之风暴"。这款游戏刻画了这个正义战队活跃的过程。另外，"恶势力实际上是一次规模巨大的兄弟吵架"的设定颇有意思。

除此之外，在PS2和GC上发售的《学园都市Varanoir》也是描写这类学校的游戏。培养冒险者的学校，也可以看成是英雄学园的一种。

决心！英雄学园



DATA
机种：PS
发售商：Central Systems
发售日：2004.07.22
游戏类型：AVG
零售价格：6800日元

麻将、花牌学园

恋爱与调查的结果，全看抓到的牌了

麻将与花牌本来都是与学业相距甚远的游戏，但游戏中把它们编入教学内容的校园却意外地多。当然，这不是说学校要在教学时间教学生怎么打麻将，而是"以学校为舞台，以胜负作为故事展开手段"的一种游戏结构。

在早期的纯麻将游戏中，以学校作为题材的已经不少。不过由于当时游戏规制尚未成熟，很多制作低劣或者包含色情成分的软件充斥其中，使得麻将游戏总是上不得家用机的台盘。直到游戏软件规制的逐步建立之后，一些制作比较精良的麻将游戏经过整理和重修之后登陆了家用机。

后来，游戏系统和剧本的形式逐渐丰富，很多新题材逐渐融入了游戏之中。例如PS上的《华兰龙虎学园》，就是校园、恋爱加麻将的经典例子，麻将的胜败结果直接左右着恋爱状况的变化。

PS2游戏《东京魔人学园外法帖・血风录》中也有一个名为"东京麻将学园"的隐藏要素。只要满足一定条件，主人公就可以在这里和游戏中的角色打牌。虽然这种牌与正规麻将玩法不同，但"游戏与校园"的关系方式和其它游戏是一样的。

华兰龙虎学园・心跳篇



DATA
机种：PS
发售商：J-Wing
发售日：2000.02.24
游戏类型：TAB
零售价格：2940日元

科幻学园

学习各种科学技术，走向梦幻一般的奇妙职业！

学习高度发达的魔法技术，培养驾驶员或者机械师等专门职业的学校，这就是"科幻学园"。这种学园大都设立在宇宙空间站或空间卫星里，除了学习专门学科外，也非常注重实际训练。描写这种学校的游戏大多具有比较宏大的架空历史背景，登场人物一般也为数众多，这和其它"科幻"作品的基本风格非常相似。

描写了这种科幻学园的代表作就是PS上的《Elan》。失去地球的人类发现了一个希望的新行星"Elan"，为了向"Elan"派遣先遣队，候补者们要在学校中进行严格训练，《Elan》就是这样一个故事。《Elan》里的学校更像是一个训练基地，拥有"超重力室"等独特的设施，还要定期进行考试。主人公自身的训练当然重要，但也要注意和其他候补生进行交流。后来，这款游戏还推出了剧情上的续篇《Elan Plus》。

PS2上的《宇宙的Stellvia》是根据同名动画改编的AVG游戏。公元2356年的宇宙学园"Stellvia"是一所培养年轻宇宙航员的学校，也是从大规模宇宙灾害中守卫人类的最终堡垒。游戏以这所学园作为舞台，以表现学生们之间的交流作为主要目的。

Elan



DATA
机种：PS
发售商：VISCO
发售日：1999.04.01
游戏类型：AVG
零售价格：4800日元

魔法学园

习得神秘的力量，成为世界屈指的魔法使！

集合具有才能的学生，传授魔法的原理和技术，使其成为优秀的魔法使，这就是魔法学校的使命。除了作为教育设施以外，还兼以"学院"形式进行魔法的研究。这些学校直接得到当权者支援的例子非常多。

提到最有名的魔法学校，就要算是在小说与电影界声名赫赫的《哈里・波特（Harry Potter）》里的霍罗茨魔法魔术学园了。学生们分别在四个宿舍里生活，并举行宿舍对抗的"魁地奇"球技大赛。这所学校在游戏界也数次登场，玩家们要在充满机关与谜题的广阔学园中进行探索。

麻帆良学园是漫画《魔法老师涅吉！》的舞台。这所从初中到大学完全囊括的巨型综合学园中存在着迷宫化的"图书馆岛"等独特的设施和研究室。身为魔法使的主人公涅吉就是这所学校的老师。与这部作品相关的游戏大都是活用"巨大学校"这一设定的AVG。

前文提到的《恋之嫣红》中的托利菲尔兹魔法学园存在于一个名为"卡达洛拉"的国家中，除了培育魔法使之外，还肩负着选定有拯救世界资质的人的选定任务。这所学校有着向学生传授能够"无中生有"的创造魔法的独特课程。

哈里・波特与贤者之石



DATA
机种：PS
发售商：E・A
发售日：2001.12.01
游戏类型：AVG
零售价格：5300日元

你知道这些学校吗？

校园游戏名作·迷作选！

尽管已经介绍了很多作品，但实际上，以学校作为主题或舞台的游戏还远远不止这些。被大作光芒掩盖的作品，系统与故事过于前卫而没有被玩家接受的作品等等，值得介绍的东西还很多很多。在特辑的最后，我们把那些限于篇幅而没能详细介绍的游戏在这里简单列举一下，算是对正文的一点补充吧。

ATTACK动物学园 FC

女学生“野子”为了救出自己的好友，提着一挺机枪（……）向凶恶的“动物联合”挑战的拟3D射击游戏。这款游戏作为“换装游戏”非常有名，主人公会在每一关换上不同的服装。虽然标题里有“学园”，但学校本身并没有在游戏里出现。

学园都市Varanoir PS2

以育成勇者的“魔法学园都市Varanoir”为舞台的，兼有AVG和SLG成分的游戏。见习勇者缪要和众多具有个性的同伴一起在迷宫中进行探索。本作的角色设定很精彩，道具合成和多彩的事件也具有很大的魅力，是“校园游戏”新作中比较知名的一款。

设立学校吧！ADVANCE GBA

玩家作为学校校长经营学校并培养社团，以建立日本第一的学校为目标的SLG。不过不知出于什么想法，在对不良学生和发牢骚的老师的处理上采用了RPG风格的战斗。作品后来被系列化，日本杂志还公开收集过玩家们对这款游戏的创意。

Kiss×Kiss星铃学园 GBA

将人气少女漫画游戏化的作品，女主角在名为“Kiss×Kiss”的学校中，在校园里的五位美男子之间展开爱情活剧的恋爱SLG。在一年的学校生活中，和心仪的男孩子进行对话，送出亲手制作的便当，使少女的恋爱得以成就。

高二→将军 PS

以“主人公突然跨越时空来到了战国时代”为主线，对历史进行体验与操作的冒险游戏。前半段校园SLG部分的结果会影响到后半段AVG部分的故事展开。游戏以“超过一百种的结局”作为卖点，但实际玩起来的感觉非常“要命”。

Sugasugarune 好多Heart！萌黄学园 GBA

肖珂拉和巴妮拉是魔界下任女王的两位候选人。为了成功当选，二人需要在私立萌黄学园中为“虏获人心”而奋斗。在这款给女孩子玩的游戏中，玩家可以自由编辑想要“虏获”的人的名字，并作为学校的学生登录进游戏，这个系统非常新鲜。

恐龙·岛 SS

艾米莉和安琪是两个以成为能用音乐操纵恐龙的“恐龙使”为目标的女孩子，这款游戏就是描写她们在“恐龙使育成学校”中有趣经历的AVG。流畅的动画是本作最大的特征，为了欣赏漫画家竹本泉先生设计的角色而购买本作的玩家不在少数。

建立高校 SFC

一款在SFC上非常罕见的，以培养学生、经营学校为目的的SLG。通过合理使用运营资金提升学生们的学习效果，并增强学校的硬件设施。不过，游戏的难度有些过高，游戏中登场的角色也缺乏魅力，这是本作的遗憾之处。

职棒君POCKET GBC

为了培养职业棒球手而将“极亚久高中”的棒球部重编，并领导部中的棒球手为取得甲子园优胜而努力的棒球手育成游戏。基本上，这是一款将著名棒球游戏系列《职业棒球》中的原创选手编辑模式“SUCCESS”进行单独特化的游戏。

蜜蜂学园 PCE-CD

兼作偶像审查的实拍型AVG。主人公作为偶像培训学校“蜜蜂学园”的教师，和20位偶像候补进行交流。玩家们玩过游戏之后，可以通过媒体为喜欢的偶像投票。通过这款游戏，真有一位偶像因此而出道，这件事在当时的日本非常有名。

星之丘学园物语 学园祭 PS

以学园祭作为主题的恋爱SLG。主人公要帮助各社团进行文化祭的准备，为文化祭的成功而努力。同时，与在这个过程中相会的女孩们加深恋之羁绊也是游戏的主要目的之一。饭岛弘也先生的人设为这款游戏增添了独特的魅力。

悠久组曲 All Star Project PS

将《悠久幻想曲》系列角色聚集一堂的学园AVG。从初中部到大学总共有42位角色登场，对于《悠久》系列的爱好者而言，这无疑是一部充满了感动的作品。在这款游戏中，玩家将化身成《悠久》中的角色，拉近现实校园与幻想之间的距离。

【后记】有趣的“校园游戏”

为了制作这期特辑，我们翻出了很多著名的或者并不那么著名的老游戏。当把与“校园”有关的游戏整理出来时，我们不由自主地产生了“校园游戏真有趣！”的想法。对于有一些游戏，我们由衷地感叹“这样的校园生活也存在啊”，而对于另一些游戏，我们又会感到“这样的展开不可能存在吧”而不由自主地笑出声来。

对于每一个“过来人”来说，“学校”无疑都是一段过于珍贵的回忆。它可能代表着曾经纯真的心灵，也可能代表着曾经无垢的友谊。尽管在校时也会有很多烦恼，不过正因为那时的年少，“为赋新词强说愁”的意境才显得格外璀璨。

正因为承载了如此珍贵的往事，所以在制作以校园为题材的游戏时，制作者们才总是或多或少地在剧本中加入了自己梦想中的，或者有过希望却未能实现的“野心”。包含着“野心”的游戏要素代表了很多人共同的心声，这也是尽管它们与现实中的学校存在距离，却依然能使我们产生会心笑容的原因。毕竟，游戏最重要的目的之一，就是利用美妙的幻想对现实生活进行调剂，在游戏中的学校感受一下“不一样的青春”，也算是对自己心态依然年轻的一种见证吧。

预祝所有现在仍然在校的学生们,都能好好把握住人生中这一段最美好的时光。

伟大的RPG创造之路
日野晃博的LEVEL5

L E V E L 5



第六章 无法想象的全新乐趣

本篇文章是由LEVEL-5公司社长日野晃博先生亲笔所著。上期主要谈的是游戏《星际游侠》的开发内幕，本期第六章以日野先生独特的视角，向大家阐述对于游戏乐趣的论述，以及LEVEL-5开发网络游戏的初衷。第七章着重介绍了LEVEL-5公司的“动作捕捉工作室”，和开发次世代游戏的一些独特方法，以及日野先生对于“幻想”与“真实”之间的独到见解。

最近在网上看到NDS版《赛尔达传说》的介绍影像,发现掷出的“回旋镖”可以按照触笔描绘的轨迹飞行。这的确是个有趣的设定，至少比现在发表的各种游戏都值得期待。这款游戏给人的感觉和《最终幻想12》那类游戏完全不同，是一种单纯的乐趣。其实这样就够了，对于游戏来说，最好的赞美语言不是“了不起”而是“有趣”。但是,目前正值各种次世代主机相继登场的时代,最受期待的却是一款掌机游戏，这不能不说比较奇怪。

也许这是比较个人的想法，就像当初NDS发表的时候一样。使用触笔进行游戏，虽然游戏有趣但是手不会累吗；玩家是否很快就会对触笔感到厌倦了呢，我当时对NDS的前景还是有各种不安的想法。其实谁都一样，对没有亲身体验过的事情无法具体去想象。没有实际操纵过NDS，就算看到使用触笔进行《赛尔达传说》的情景，也不会像现在这样心中充满期待。可是现在只看了宣传影像，就可以明白实际游戏后的感觉。就是



说,因为体验过的这件事情，所以才能想象出这件事情的乐趣。这也就是如今各种游戏的“体验版”和“试玩版”大量推出的原因。

现在，很多软件厂商都在为次世代主机开发游戏。在竞争激烈的次世代游戏舞台上，软件开发商们都在考虑新的游戏方式。什么才是“次世代主机”的特性呢？也许大家最终讨论的结果都会集中在“网络机能”这个问题上。为了最大限度发挥出网络的机能，次世代主机都装备了硬盘。正因为如此,对游戏比较了解的玩家也许正期待着高质量网络游戏的登场。也许过不了多久,真正的网络游戏就会大量推出吧。对此,我本人也非常期待。但是我们也不能忽视普通玩家的想法。网络连接比较麻烦、很花费时间、设定比较复杂等网络游戏的各种弊端，使得网络已经十分普及的今天，网络游戏的发展仍然存在很多阻力。

对网络游戏持有抵触意见的玩家，大多数是因为没有实际体验过网络游戏。就像前面列举的NDS触笔的例子一样，到底如何的有趣，如果没有体验过，单凭想象是很难了解其中乐趣的。记得第一次见到《创世纪网络版》的画面时，我不明白这种画面为什么会出现在以3D为主流的时代。但是，在公司同事的强烈推荐下，我最终试了一下这款游戏，游戏的乐趣和单机版的RPG游戏完全不同。结果，为了这款游戏，后来的一个礼拜我每天几乎只睡3个小时。也就是在那个时候，我体验到了网络游戏的乐趣。想向别人传达的同时，也有了制作网络游戏的念头。

如果能在次世代主机上推出网络游戏，能将这种新的游戏方式传达给没有体验过的玩家，是我当时的主要想法。但是，当时的问题同样很多。只有玩家们将次世代主机与网络连接，才能进行网络游戏。首先需要购买必要的次世代主机专用的网络设备，然后加入某个网络运营商，进行网络连接……对于没有接触过网络的玩家来说，要体验网络游戏必须进行必要的准备，甚至还要学习网络游戏特有的规则。次世代主机厂商，为了获得新的网络游戏玩家，必须要采取一些必要的措施，否则网络游戏的普及将会非常困难。

前几天去美国参加了2006年的GDC大会（游戏开发者大会）。在会上看到了包括次世代主机在内的很多游戏的发表。游戏的乐趣是万国共通，估计NDS的旋风将会在全世界范围内刮起。我感到兴奋的同时，更期待5月份的E3展，到时候一定会有很多无法想象出乐趣的新游戏吧。

第七章 幻想就是美丽的谎言

今年的4月20日，LEVEL-5设立了“动作捕捉工作室”。主要是为了能够向次世代主机提供更高品质的游戏影像。虽然过去在制作游戏的时候也使用过“动作捕捉”技术，但是这次公司有了自己的设备，使得这方面工作可以更方便地进行。当然，就算是有了新的工作室，也不意味着游戏的演出面就一定会很出色。演员们的演技、收录后的各种编辑，都非常重要。实际上，这是一种很费时费力的工作。这回设立动作捕捉工作室的根本原因，还是为了制作次世代主机的游戏，借助强大的硬件制作出幻想题材的大作游戏。我们正向着这个目标，在一点一点推进计划。

幻想题材说到底其实就是一种谎言。现实世界中，既没有魔法也不存在怪物。有谁相信这个世界是由魔王支配的？乘坐龙在天空中飞翔，这根本就是不可能的事情。但是，幻想恰恰是存在于谎言中的乐趣。玩家虽然明白这是谎言，却还沉醉于幻想的乐趣中。不过，如果太过于偏离现实,可能会导致玩家无法投入感情。所以，我们在开发游戏的时候，尽可能会将谎话讲得更接近真实。一款幻想题材的作品，就是充满了各种空想的娱乐作品。

为了让玩家能对幻想世界中的非现实部分感到兴奋，我们必须利用“动作捕捉”技术，表现出一个“真实”的幻想世界。演员们要使角色表现出普通人一样呼吸，要像普通人一样感到疲劳，发动攻击时要像挥动着一把数十公斤重的大剑一样，即使面前什么也没有，也要利用演技表现出看到巨大怪物时的恐惧。



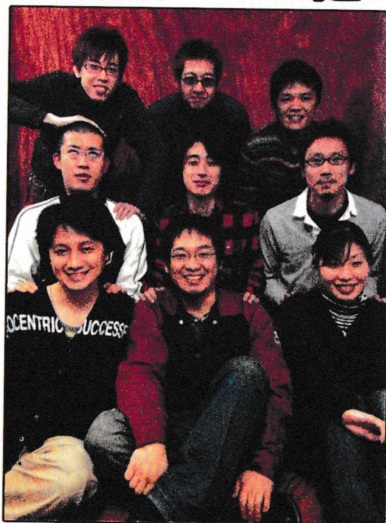
↑动作捕捉技术已经是现在游戏制作中不可或缺的手段。

游戏业界是难以捉摸的。以前曾经玩过一款RPG，可以说是一款从头至尾都体现出设计才能的作品，从艺术层面讲也是可圈可点。游戏中的登场人物是和人类有很大距离的亚人种；世界中的建筑和植物也是非常奇怪的形状；就连怪物的设计也是从没有过的独特。但是，作为玩家来讲，却很难对这款游戏产生兴趣，因为谎言太多了。

所以，要制作幻想题材的游戏，必须注意真实与谎言之间的平衡。特别是制作次世代主机的幻想游戏，因为有很高的硬件条件，所以必须要制作从没有过的谎言，但同时也要表现出从没有过的真实。在这里，“动作捕捉”就成了将谎言配以真实感时不可欠缺的工作。通过“动作捕捉”，不但可以使主人公的动作更接近真实，而且可以表现出主人公与怪物对决时的临场感。制作一款幻想题材的游戏作品，就是在制作一款真实与谎言交织的作品。至于什么时候可以和广大玩家见面，目前还不清楚。但是我们正在努力，相信很快就会将一

揭开你所不知道的“狩猎”之谜！





《怪物猎人2》专访

《怪物猎人2 dos（Monster Hunter 2 dos）》是2006年年初比较引人关注的一款PS2游戏。这款游戏继承前作的特点，凭借硬派的动作感觉和独特的网络联机形式获得了很多玩家的关注，国内喜欢这款作品的玩家也不在少数。距离这款作品发售虽然已经过去了半年，但由于CAPCOM公司在7月份公布了它即将以全新形式登陆SONY掌机PSP的消息，《怪物猎人2》的名字又重新回到了玩家们的视野当中。《怪物猎人》这个CAPCOM的新品牌究竟是由怎样一群开发者进行制作的？这个专访将带你听一听制作组成员们的真实声音。

创造出崭新狩猎地的人们的声音

《怪物猎人2》开发小组成员





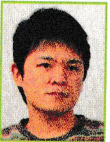
田中 刚 Tsuyoshi Tanaka

负责《怪物猎人》系列所有作品开发的制作人。除游戏制作之外,也参与宣传工作与周边产品的设计，在本系列的整体展开中起着至关重要的作用。



藤冈 要 Kaname Fujioka

在第一部《怪物猎人》中首次担任监督，此后一直参与本系列的开发。在参与本系列开发之前，曾担任《WARZARD》街机版与《乔乔的奇妙冒险》系列游戏的角色设计。



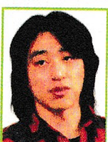
辻本良三 Ryozo Tsujimoto

担任《怪物猎人》系列作品网络部分的管理与运营。在《怪物猎人2》中，还兼任制作人助理。



小嶋慎太郎 Shintaro Kojima

《怪物猎人》系列的怪物角色设定，人称“企划MAN-K”。除设定工作外，还负责官方网站以及周边商品的监修。



广濑 纪生 Norio Hirose

《怪物猎人》系列的总程序设计师。凭借与制作监督完全相反的高度逻辑性团结着整个开发小组。

《怪物猎人》的世界观

——在《怪物猎人2（Monster Hunter 2，以下简称MH2）》中，除了狩猎怪物之外，还有“享受猎人生活”这样一个主题对吧。

藤冈：是的。我们的主旨是让玩家比较悠闲地进行游戏。因此，《MH2》和《怪物猎人G（Monster Hunter G，以下简称MHG）》以前的作品相比，游戏感觉大概有所不同。特别是网络部分，差不多一天时间都会停留在同一个季节，对于那些想一口气看到所有要素，或者想一口气打遍所有任务的人来说，或许会感到这个设定有些烦人。不过，那些在单机模式中熟悉了本作立足点后再加入网络模式的玩家们应该会感到“这款游戏的节奏很扎实”，从而接受这部作品的。

——关于单机模式，“JUMBO村”中的要素真的很充实。

藤冈：《怪物猎人（系列通称，以下简称MH）》作为网络游戏的宣传一直以来都很强势，单机游戏的部分当然就显得不起眼一点。但是，有一些玩家确实是只玩单机模式的。因此我们在开发本作时，想让单机玩家也能充分感受到游戏的乐趣……于是，就变成现在的内容了。

新要素与难度的平衡

——加入了充实的新要素，“这款游戏很难”的意见是不是也跟着增加了呢？

藤冈：确实如此。我觉得像“入门指南”之类让玩家渐渐了解游戏玩法的部分确实有些少。

田中：第一次玩游戏的人可能会不清楚“首先应该干什么”。虽然游戏中提示“请接受任务委托”,可还是会有人问“任务委托是什么”。本作中并没有做到将这些东西从零开始进行详细说明。

藤冈：是啊。为了构筑世界观的基础,这次我们把“整合各种要素”当成了制作中最优先的事项。当然，我们也在“入门”上花了心思，不过“只做到了最底线”这件事确实是真的。

——说起来，“JUMBO村”里有一个开设“猎人道场”的教官啊。在那里不足以学习游戏的基础吗？

木下：因为那和一般的委托不同，不是“非玩不可”的东西。我觉得游戏开始时看也不看就从道场前面走过去的玩家肯定非常多。当然，我们在一般委托中也像道场演习那样，从序盘一点一点放出游戏的要素，希望让用户们容易理解。但由于游戏中可以做的事实在太多，可能最终还是会令玩家无所适从……我想，这一点与“这款游戏很难”的评价有着直接的关系。

田中：“难”这个评价，应该说是好还是坏呢……我们是以“自由行动,自由思考”作为立足点来进行这款游戏的制作的。其实，最初的《MH》在进行企划时根本没有从“单机也能玩”这个角度进行过考虑。再说明白一点，我们是后来觉得“不制作不行”才把单机模式开发出来的。但是这一次，小组全体人员都力争把本作做成让只玩单机模式的人也能获得充分满足感的游戏。因此游戏内容才进行了这样的充实。

——也就是说，比起“街”的网络模式来，本作更重视“村”的单机模式,整个作品是以“JUMBO村”为中心展开的是吗？

田中：不，我们是想把网络与单机模式分成两个游戏来做，在这一作中表现得更为明显。所以这一作中的单机模式……应该怎么说呢……“另一个世界”吧。在《MH》的大世界里，又分成



木下 研人 Kento Kinoshita

《怪物猎人2》的项目企划人。从产品的规格决策、企划、网络设计直到制作组的人力管理，负责的工作多种多样。



神户 知典 Tomonori Kanbe

角色设计师与建模师。参与了《怪物猎人》系列所有登场怪物以及武器、防具的设计。



小见山 优子 Yuuko Komiyama

负责BGM的制作、管理以及CD制作等工作。《怪物猎人2》的音乐集《Vol.1 JUMBO村之歌》《Vol.2 DONDORMA的旋律》目前已经发售。



小村 学 Gaku Komura

音乐设计师，同时也担任系列作品中效果音的制作。狩猎笛与弓等所有武器的效果音都是在他的“执着”之下完成的。

PICK UP TOPICS

“充满浪漫的”炮击枪

——关于新武器，首先请从操作带有独特执着（笑）的炮击枪开始吧。

藤冈：首先，我们想试着让炮击枪取消冲刺，代之以“龙击炮”这个特殊的系统。于是，我们就开始在不断的错误尝试中进行开发……它的“执着”的确特殊了点，连我们自己都觉得“这是什么东西？”（笑）然后，通过一点一点的要素补足，这种“执着”逐渐变得有趣起来，最后终于完成了……不过，由于我们一直是边开发边使用，因此可以对炮击枪的每一个操作细节进行准确把握。对于刚开始用的人来说，大概是相当辛苦的吧。（苦笑）

——我们这边用炮击枪玩游戏的编辑开始时也是苦战连场，不过最近号称已经找到这种武器的乐趣了。（笑）

藤冈：我们大体上已经把单机中的所有怪物都调整成可以用炮击枪打过的了……说实话，有很多次都想放弃了呢。不过最终还是做出来了，我想应该没问题。

——看来真的是很辛苦呢。（笑）

藤冈：是啊——由于每一种怪物都会有适合用来讨伐的武器和不适合用来讨伐的武器，不好办的局面是很多的。只不过对于炮击枪来说，这种困难显得更极端一些罢了。（笑）

小嶋：铠龙亚种之类是最要命的。（笑）

——即使有龙击炮的威力也使吗？

广濑：龙击炮的使用时机非常重要，如果使用得当，会派上很大用场的。

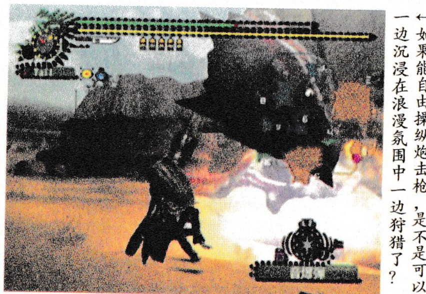
藤冈：另外，我觉得比起是强是弱的问题来，使用时的爽快感更为重要。

神户：算是种浪漫吧？（笑）

藤冈：炮击枪是种浪漫没错！（笑）

——浪漫？（笑）

藤冈：因为能爆炸啊。（大笑）



←如果能自由操纵炮击枪，是不是可以一边沉浸在浪漫氛围中一边狩猎了？

“村”与“街”两个不同的世界，这样说应该是最确切的。不过，我们想让玩家在玩过任何一种模式之后都能体会到成就感。有玩家感觉游戏存在“过难”等不尽如人意的地方，那是我们不断在游戏中加入新要素的缘故。新的东西太多，可能会使人感到有些难以理解……不过我觉得，既



将“网络”与“单机”视作不同游戏来考虑

然这是《MH》，这种感觉也还说得过去吧。（笑）

——那么，在下一部作品中，你们也抱着这样的想法吗？

藤冈：我觉得这个不仅限于《MH》，只要是制作游戏，新要素就绝对不能缺少。以我自己来说，就总想着要把有趣的“种子”植根在所制作的游戏里。如果这些“种子”能成功发芽，并产生向全新角度推进的契机，我们就在下一步作品中让它们成熟结果。我们时常采用这样的制作方式。因此，我们的作品在开发过程中放了大量的“种子”和“新芽”，一旦看到“这里再精制一下，一定会很有意思”的地方，就会在下一步作品中予以实行。同时，新作中又会再次投入全新的“种子”。我想，只要我还在负责开发，这个方针就不会改变。

田中：直到前作为止，单机模式都只是网络模式的一个入门指南。在单机模式中试着玩一下，然后在网络模式中享受游戏的乐趣。但本作并不是这样。应该说，它是一种精心组合的完成型……



“狩猎”的各种要素是在交流中诞生的

应该是吧。不过,其中包含着很多尝试也是事实。我认为，这是既包含网络模式又包含单机模式的游戏的两难抉择。如果只做网络游戏，那我们可以推出升级软件，使完成度逐步提高，但对于单机部分的内容来说，一旦发售就没有再修改的余地了。因此我们只能重新制作另外的内容。

——《MH》基本上没有版本升级行为对吧。

木下：虽然没有版本升级，但在这次的作品中，我们有与之相近的“摆动调整”措施。

——什么是“摆动调整”？

木下：是由制作方对《MH2》中网络游戏模式进行管理，实现游戏要素变更与追加的系统。建立系统之后，我们制作方，也就是网络模式的运营者可以对游戏进行操作，一边观察用户的反应一边对平衡性进行调整……这就是“摆动调整”。

——那么，有没有这次才加入的新要素，以及想在下一部作品中活用的要素呢？

藤冈：《MH2》中有一个记录下全体用户的游戏内容、行动与成果，并根据记录结果启动突发事件的系统。能在游戏中实现这样一个庞大的构想，我们感到非常高兴。自己的行动使游戏产生变化，我想这对于用户来说是件很感动的事。更何况，玩家可以时刻在“不知道会发生什么”的新鲜状况中进行游戏。我觉得那些“袭击事件”的确是个不错的设计，我希望今后能进一步活用它们。

关于畅销的原因

——《MH2》在很短时间内就达成了50万套的销量，你们觉得原因是什么呢？

田中：我觉得这和作品陆续推出，系列的名字开始广泛被用户们认识有很大关系。虽然《MHG》的时候已经是这样，但我觉得那时抱有“《怪物猎人》是什么？”的疑问的用户如今依然很多。很多人是直到《怪物猎人P（Monster Hunter Portable，以下简称MHP）》发售之后，才终于对这个系列产生认知的。

——也就是说，《MHP》广受用户欢迎这件事起了很大的作用。

辻本：当然。我想很多人是玩了《MHP》之后，才产生“这个也许不错”的想法的。买不买暂且不论，《MH2》成为很多用户关注的作品这一点是可以肯定的。只不过在销售初期，仍然玩着《MHP》的人非常多，只玩《MH2》单机模式的人也不少。因此我们觉得，销售状况究竟如何,不从长期的眼光来看是无法知晓的。《MHP》和《MH2》的合计销量迅速超过了百万，我有一种《MH》今后将继续做大的预感。

关于游戏中的新怪物

——设计新怪物肯定是一件非常辛苦的工作吧？

小嶋：是啊。特别是盾蟹之类的“螃蟹”，我们进行过很多错误的尝试。刚开始我们想做成节肢动物一样的动作，但后来出来一个“能够向后方突进比较好”的提案，于是就做成寄居蟹一样的形状了。这就是盾蟹诞生的过程。像这种在观点交流中诞生的东西相当多。

神户：先从各种渠道收集点子，把它们整合起来,再做出“就这样吧”的决定。不过，即使在企划定案之后,也还会听到希望这样或者那样的声音。这样的动作会不会很有意思，外形变成那样会不会很好看等等。只要有点子就进行收集，再看看将点子组合起来是不是能做出有趣的生物。通过观点交流做出的决定的确非常多。在这个基础上再对点子进行筛选，能产生进一步精工细作的感觉。

小嶋：为了进行参考，我们还跑到“海游馆”（注：位于日本大阪市，是世界最大级的水族馆，馆中分区再现了全世界各海域的海底景观）去了。（笑）

神户：不看看实际的动作和氛围是不行的。虽然有照片和来自网络的各种资料，但不看看真家伙就是不容易找准感觉。还是实际到动物园等地方去，寻找一下“突发的灵感”比较好。

藤冈：去了之后，就可以发现那些动物们所特有的,人类表现不出来的真正内涵。不能把这些地方表现出来的话，制作出来的怪物也会欠缺魄力。

——能不能打听一下你们做得最“费劲”的怪物是什么？

小嶋：应该是风翔龙吧。全身卷着旋风,不让人轻易靠近的主意很早就有了，但想把它表现出来却很难,比如应该无法接近到什么地步等等。虽然想把龙做得尽可能强一点,但实际作战时，我们必须把它调整到在村子里也能一个人战胜的水平。然而，如果做得过弱，网络模式中又会显得没什么意思了。这些地方的调整非常困难,我们花了很长时间。

藤冈：我们决定,一定要在古龙种的设计中加入让玩家感到“迄今为止的玩法不通用”的要素。我们希望让它们成为巧妙阻挡在玩家面前的障碍，并成为玩家在思考如何跨越障碍中得到成长的机会。为了让古龙种扮演好这种角色，我们把风翔龙的制作当成了基石。那真的十分辛苦。“强过头了！这样根本没法打……”什么的，我们花好——长的时间来进行调整，简直想得连胃都了。（笑）

——大桃毛兽之类的怪物给人留下了非常强烈印象啊。

小嶋：那个点子是从画师那边出来的,最初我也犹豫该不该做出这么“逗”的怪物来,但后一想,反正要做,做出有趣点的怪物不是更好吗?（笑）总之,我们把能想到的点子全放进去了。肚子防御也好，因为看起来是“大肚汉”就在斗中开吃也好，吃东西还会对攻击方式进行强也好。由于它吃过东西就会变强，因此也就衍出了事先放下肉之类的诱敌道具让它去吃，避它进行强化的战术。

——而且这样一来，麻痹生肉和毒生肉这些“类道具”似乎总算在实战中派上用场了。（笑）

小嶋：从前作开始就非常有用了啊。（笑）

神户：“粉红色的大猩猩”这个想法早在风翔什么的进行设计之前就一直在提了。

PICK UP TOPICS

“从电影《蓝博》中诞生的”弓

——接下来是枪手系的新武器“弓”。看起来攻击力好像非常低似的，一个人挑战任务会不会很辛苦？

辻本：没有那种事。完全可以胜任狩猎。

藤冈：我觉得这种武器使用时的舒适感很好。和炮击枪相反，应该立刻就能上手。不过也正因为如此，我们一直在进行让弓变得“收敛一点”的调整……攻击力和附加属性的数值叠加起来，一不留神就强过火了。

小嶋：是啊，调整错了会非常麻烦。那真是种危险的武器呢。

广濑：因此，开发过程中的调整非常困难。其实倒不如说，每一种远距系武器的调整都非常困难。也就是说，首先要让攻击力停留在较低水平上，但又要让喜欢远距离武器的人能用它们享受到充分的游戏乐趣。我们希望在网络模式中用弓的人带着“用弓就不容易力尽”和“可以负责援护”的心态来玩。我们觉得有扮演这种角色的猎人存在也是件不错的事。

藤冈：远距离系的武器不管怎么用都会自然而然地成为这样的角色。如果调整成在“单挑”时用远距离武器就可以轻松完成狩猎，那网络模式里大家就该全部用弓或弩上阵了。所以，我们把远距离武器设计成需要一定费用（购买子弹或药瓶），并且狩猎较花时间。说这是一种限制也好，我们是想让它们成为使用起来显得稍微有些“麻烦”的武器。

——在弓的制作上有没有什么特殊的执着之处呢?

藤冈：使用武器时的效果音吧。那时我碰巧看了一次电影《蓝博》。“咦？拉弓的时候，为什么会出现‘Chi chi chi’的效果音呢？”（笑）我对这种声音很感兴趣，就做到游戏里试了试。“怎么回事？虽然听起来很怪，但是感觉很好。”（笑）……不过，最后这种声音留没留在游戏里我并没有确认过。（苦笑）



←每一种弓拉弦时的效果音都不一样。发出“Chi chi chi”声音的弓是哪一种呢？

PICK UP TOPICS

“可以倾听成长之声的”狩猎笛

——好啦，到了成问题的狩猎笛了。（笑）

木下：什么问题也没有啊。（笑）它是藤冈出于“希望制作出能对整支队伍成员形成影响的武器”的想法而导入游戏中的。

藤冈：是啊。可能使用的人不是太多，但队伍中有它会很方便的。

——每一把狩猎笛的音色都不一样是吗？这方面有没有什么特殊的设计……说起来，电龙笛好像很可怕啊。（笑）

小村：那可是个好东西。（大笑）

小宫山：我希望玩家们能让电龙笛进化到最后。最后一级的感觉又不一样了呢。

——会变吗？那东西。正好我们这里有人想把那东西强化到头。

小宫山：强化到最后一级之后，我想大家就能完全理解设计的用意了。第一形态完全不是那东西真正的价值。（笑）

小村：狩猎笛是会像生物一样成长的。（笑）培育起来没有坏处的，我保证。



←听武器效果音也是《MH2》的一大乐趣。电龙笛是编辑部也推荐大家使用的好武器。

藤冈：大家都说《MH2》的封面无论如何也要让“粉红色的大猩猩”唱主角，但到底还是改主意了。（笑）

——说起来，大桃毛兽吃完蘑菇之后，数值会发生变化吗？

广濑：会回复体力。关于大桃毛兽，如果是可以让招式性能产生变化的毒蘑菇之类，会回复它体力上限的1%。

——其它怪物呢？

广濑：盾蟹、镰蟹的捕食行动和大怪鸟、雌火龙的饮水行动等都是回复体力上限的5%。

——回复得不少啊。是喝完的时候回复那5%吗？

小嶋：好像是喝的一瞬间吧。由于进行的调整太多，已经忘掉了。（笑）应该是因怪物种类而异的。有的是吃的一瞬间数值发生变化，也有的是吃完了数值才发生变化。

关于防具的强化

——防具强化和装饰品要素的追加使技能发动的选择幅度大幅提升了。加入这些要素的过程是怎样的？

藤冈：打倒怪物，收集素材，制作武具，如此反复，这是《MH》系列最基本的玩法。熟悉并活用现有的能力，然后找到前进的感觉。当任务进展到有些困难的地方时，可能会无意中发现一个看起来不错的技能，并在使用之后感到“这个有意思”，我们觉得这样的游戏过程是很好的。从《MHG》开始，实行了“只要凑足一定的技能点数就可以发动技能”的点数制，而《MH2》可以看做是对这个系统的补完。我们想让玩家一边思考“如果这样组合，再加上这些装饰品就可以完成……”一边制做防具。通过强化，喜欢的防具可以使用更长时间,有时装饰品镶嵌孔数量还会令人高兴地增加，这种感觉肯定不错。这样的设计可以令玩家对自己喜欢的防具投注更多感情。另外，这样的设计也可以使技能配置带有“操纵点数”的感觉，比如防具配起来技能还差一点，那就用一个装饰品让技能恰好发动，这不是件很好的事吗。

——带有“自由改造”的性质了。



凤翔龙的制作真的很困难

藤冈： 是的。在防具方面，不同的玩家肯定有不同的喜好，因此我觉得这些要素的加入非常必要。

武具的形象

——防具总共增加了多少种？

神户： 增加了30套左右。由于每一种登场怪物都会有相应的装备，怪物增加了，装备自然也增加了。从“重新设计”这个意义上讲，我们这次对《MHG》以前的防具也进行了外形上的变更。“S系列”和“U系列”进行模式变更的时候，防具外形也会跟着变化不是吗？开始进行防具的设计工作时，想到要把前作中的东西也全都重做，我们也感到很有压力，但不久之后就下定了“好，干吧！”的决心，大家一起投入到这项工作里来了。对于玩家来说，“不同模式的装备具有不同外观”能够成为制造装备的动力。同时，如果有玩家对模式转换之前的装备外形感到心仪，决定“这个就继续使下去吧”的话，我们也会觉得很高兴。还有，装备的外形与技能挂钩的话，可以进一步凸显出玩家们的个性，挥去迄今为止“防具只要基础防御力高就好”的普遍印象。装饰品、技能、S系列与U系列的区别等要素在一定程度上解决了这个问题。

——在设计武器和防具之前，有没有什么需要注意的地方？

神户： 首先，我们始终注意让这些装备第一眼看上去就知道是《MH》里的设计。然后就是，在每一件装备中都要融入有特色的创意。比如拔刀后刀身上伸出爪刃的机构，像船锚一样的大锤等等。一方面外观很重要，另一方面也能给人增加“用起来是这个样子的啊”的新鲜感。我们一直都很重视这些方面。还有就是，我们的设计要能给人带来一种“住在《MH》世界里”的氛围。比如，将一些过去的旧武器进行加工，以全新的形态加以使用……这种感觉在锤类武器上尤其明显。

——锤里有很多有意思的设计呢。

神户： 也是因为这种装备的性质比较易于制作。把过去的金属器具略做加工作为锤来使用，这种具有冲击力的设计是《MH》系列所特有的。藤冈经常强调这些方面。

——这种思路是来自原来做角色设定的经验吗？

藤冈： 我让他们把所有的设定稿全都拿来给我看，并且明确告诉他们“这个要再这样加工一下”“这个感觉不行”等等。被枪毙的设定很多，但最后做出的结果非常好，这是因为大家都有非常丰富的想象力。不同成员想出的要素汇集在一起，逐渐形成了属于《MH》自己的条理。

神户： 比如长枪，只要是尖的东西都可以，所以在收集创意的过程中，做出了像塔一样的武器。

——富于变化性的设计很多呢。

神户： 是啊，只要能扎都没问题。（笑）只在“长枪”的框框中思考，创意很快就会枯竭，而且那也不像《MH》的风格。我们是从“世界上都有些什么尖锐的东西，又有些什么可以用来扎的东西”这个角度去思考的。在设计过程中，我们时刻都在想着有没有什么好创意，但结果，最容易想出点子来的地方总是浴室和厕所。（笑）

——防具方面怎么样呢？

神户： 先分别确定好主题再进行制作。在我们这些人当中，是用“某某风格”来称呼的，也就是“希望通过装备来创造出什么感觉的角色”。将风格主题和《MH》系列中非常重要的素材（从猎物身上剥取的，用来制作武器防具的原料）的印象进行结合，并以具有一定真实感的形状整合起来，就形成了防具的外形。不过，我们也注意留下了通过更换装备使角色外形产生大幅变化的自由编辑要素。

藤冈： 没有独特创意的设计基本上都没有通过。我讨厌没有闪光点的东西。

神户： 不过实际上，“找到《MH》感觉”的东西还是相当多的。制作东西时，没有一种“核心思想”的确是很不好办。我们必须找到这个基点来充实我们的创意。

——否则就会被说“讨厌”了对吧。（笑）

神户： 是啊。藤冈大概会怎么说，我都能从脑子里的“小藤冈”那里听到。（笑）做着设计的途中，头脑里就开始了一个会议，“提意见的人”非常多。

——很多男性角色用的防具外形都很有意思，比如毒鸟套装什么的。

神户： 那些穿上之后令角色显得很胖的装备大概很多人都不喜欢，不过我想，肯定也有人对它们非常热衷。因此我们需要做出各种区别来。另外，在女性角色的装备上，“外形可爱”是个相当重要的因素。



盾蟹防具系列是美式橄榄球队服风格

——麒麟系列的女用装备外形像表演用的时装，但男用装备是马。（笑）

小嶋： 就是马。（笑）

神户： 这不是差别对待，是风格细分。（笑）

关于游戏中的音乐

——游戏中的音乐非常豪华啊。

小见山： 实际上，本作与到前作为止的音乐制作方法完全不同。《MH2》很重视“生活的感觉”，因此平时要配上富有生活感的舒缓音乐，而战斗时要更换成激烈的音乐，这种变化非常重要。自己敲着键盘做出来的音乐，音色会自然而然变得很柔和。我觉得我们在这方面找到了感觉。

——风翔龙的音乐特别有魄力呢。

小见山： 那一首是管弦乐，小提琴部分是实际演奏的。说起来，那是一首连职业演奏家也觉得很难的曲子。尽管如此，当我们把乐谱“啪”地一下摆在乐队面前之后，他们很快就演奏自如了，只不过，指挥者对我们说了一句“你们还真能写出这么难的曲子来”。（笑）

——这次最着力的曲子是哪一首呢？

小见山： 战斗时的音乐全都非常着力。

藤冈： 和古龙种作战的音乐一直调整到开发的最后。我听过了全部曲目，并且就细节提出了很多“这个地方应该再这样一点”的修改意见。古龙种给人的感觉多少有些特殊，我们想做出与以前作品曲风有所区别的音乐。应该说是古代感还是宗教感，总之是希望加强一点这方面的音质。音乐的节奏可能不是很快，但应该有很强的力感，像古代阿兹特克（Azteca，13至16世纪的墨西哥原住民族）风格一样，是人们从来没有听过的……

——作出的就只有这种“印象派”的指示？(笑)

小见山： 真的就是这样！“古代阿兹特克风格？什么东西？”的感觉。(笑)我们只好先去查资料……

藤冈： 然后一直对我说“不明白那是什么”。

——看来的确有点勉强。（大笑）

藤冈： 正在这时，碰巧我听到的一首曲子和脑子里的印象很相近，就决定按照那种风格来创作

PICK UP TOPICS

“大”与“小”的怪物们

——关于那些“小”怪物……一句话，是不是有点太强了？（笑）

小嶋： 我们是配置了比较强的怪物……啊，说起来可能也确实有点强过火了的感觉。（笑）由于配置状况会随着季节而发生变化，因此怪物不再像前作一样是随着任务而配置，而是“只要在密林，就会有密林里的怪物”一样的设定。

——和序盘还是终盘没有关系，“只要是密林，就会出现这些小型怪物”是吗？

小嶋： 是的。因此我们的设定必须意识到从序盘到终盘都能进行游戏这一点。刚开始时，玩家没有任何防具，有些小型怪物感觉很强，另一些小型怪物可能没有这种感觉。让大家在实际游戏中清晰了解这一点也算是件很好的事。

藤冈： 玩家可以自由选择是否在有较强敌人的区域进行狩猎，判断战况的基准不仅是主要狩猎对象。“这地方很危险，趁早撤退”或者“这地方很好，就在这里开打”等等，玩家可以根据状况自由选择游戏进行的路线……只不过由于季节分成三个，而且还有昼夜的差别，玩家们想记住小型怪物的所有配置方式大概比较困难。

——再说说“大”那边的古龙吧。它们与普通的大型怪物有什么区别？

藤冈： 在本作的设定中，“大幅区别于当前生态系”的怪物都被划分成古龙种。它们并不总停留在同一个地方，每经过一处都显示出强大的力量，并常常造成不同寻常的灾害。在这种意义上，古龙种与其它怪物有很大的差别。

PICK UP TOPICS

村与街的秘闻

——在DONDORMA之街里采用“猎人中心（ARENA）”这样一个设施的过程是什么？

藤冈： 契机是我们“想增加网络模式中游戏模式”的想法。在“大众酒场”里虽然已经可以玩到打靶和掰腕子比赛等小游戏，但我们还是不想让玩家们整天都泡在任务里，而是能够有一些玩法不同的设施可供选择。于是我们开始考虑，将《MHG》时代的“训练所”要素加以扩充，并投入到网络模式中去。

——“大斗技会”带给人一种很不一样的感觉呢。

藤冈： 到前作为止，不是都没有什么可以让玩家们进行“竞争”的方法吗？由于有各种各样的限制，单纯进行“点数竞赛”之类的竞争并不是什么太有效的办法。于是，虽然构想还很模糊，但我们从那时就已经想拿出一种可以让玩家们之间“一决胜负”的玩法。最后，这种想法就演变成了让双方拥有的怪物相互攻击，先打倒对方者为胜的模式。

——说起来，为什么“大斗技会”只在夜间举办呢？

藤冈： 啊，基本上是从气氛来考虑的。实际上，对“只在夜间举办”的看法也分成赞否两论。想一直玩这个模式的人在游戏里时间设定为白天的时候大概会非常焦急，但是从世界观的角度考虑，只在夜间召开“大斗技会”的设定也非常重要。

——发生事件任务的时候街道会变成作战的场景，对此感到吃惊的玩家相当多呢。

藤冈： 在《MHG》里有一个阻止老山龙进攻城寨的任务对吧。可即使在那个任务出现的时候，玩家也照样可以接其它任务，或者悠闲自得地买东西，街上并没有体现出充满危机感的氛围。这时候有人提出：“让古龙直接到街里来不就行了！”于是这个方案就被采用了。

木下： 自己一直在悠闲漫步的中央广场突然变成了地图上的营地，这个设计的冲击感非常强烈。现在回想起来，我觉得这个方案真是用对了。



每种古龙都配有专用的乐曲

了。这次，我们为每一只古龙都配了专门的曲子，希望通过乐曲强化它们的个性。另外，我们对村里的曲子也进行了非常精细的调整。我们决不能让用户们听得最多的曲子出现纰漏。

——自家小屋里的曲子很好听啊。

藤冈： 带有一种归属感对吧。“终于回来了！”那种……

小见山： 只不过屋子扩建之后乐曲就变了。（笑）

——这次的乐曲总数也相当惊人呢。

小村： 确实很多。《MH2》是对应“杜比定向逻辑Ⅱ（Dolby Pro Logic Ⅱ）”环绕制式的。连接了对应“杜比定向逻辑Ⅱ”的音响设备后，玩家可以听到如同身临其境的环境音。听听如同从背后接近一样的怪物声音，享受逼真的临场感吧！

关于下一部作品

——下一部作品已经在思考了吗？

小嶋： 我们的确还有很多想做出来的东西，但是不是实际动手要由公司来决定。（笑）

——监督怎么看？

藤冈： 真动手做的话，我还是希望能有一点爆炸性的要素。如果按照现在的思路，就会变成《MH2》加上《MHG》的样子，这种感觉可有点不好……我觉得，如果不用冷眼旁观的心态重新审视一遍《MH》，是不会产生出关于下一作的优秀构想的。连续制作同一个系列常常会使人失去冷静的目光，所以我们需要一点冷却的时间。

——不会推出《MH2G》吗？

辻本： 这现在还不好说。

广濑： 比如只用炮击枪来玩的游戏什么的？（笑）

小嶋： 《MH2G》的“G”是炮击枪（Gun Lance）的“G”。（笑）

关于游戏中的新道具

——新登场的麻痹陷阱也能和落穴一样对猎物造成伤害吗？

广濑： 不能。

小嶋： 最开始我们也考虑过是不是要追加伤害，但由于这种道具的制作与设置都很简单，就在这方面做出了区别。

——发射型木桶炸弹是怎么回事？

藤冈： 那是因为让木桶飞起来很好玩。（笑）

——发射型木桶炸弹不能横着飞吗？

小嶋： 发射型木桶炸弹G是斜着飞的！

——爆雷针的设计过程又是什么样的呢？

木下： 游戏中有些场景是下着雨的，也有场景是没有下雨的。在讨论“下雨的时候会发生些什么事”的时候，我们决定让已经成为游戏里一种独特乐趣的“大桶炸弹”变得使不了。但如果只是这样，就变成单纯的负面要素了。下雨的时候怎么办？于是我们就做了爆雷针。

开发小组的一人一言

——请对《MH2》的玩家们说些什么吧。

小村： 这一作对于场景的“广阔感”非常重视，因此环境音做得相当仔细。请侧耳仔细听吧！

小见山： 我很享受这一作的乐曲和角色们的声音。这次的音响种类大约是前作的两倍，如果想仔细欣赏，可以听听我们的CD。（笑）

木下： 本作加进了很多新系统，内容非常充实，我想大家应该能从多角度来享受这款游戏。虽然也留下了一些略显粗糙的地方……（苦笑）但相对的，前作中所没有的新系统非常多，请大家慢慢玩吧。

广濑： 在大约一年的时间里，所有开发小组成员都是在对这款游戏的思考中生活的。经过了这样的努力，我觉得我们做出来的是一款可以称做“有趣”的游戏。游戏中的确有各种各样的要素，请自己去不断尝试吧。

辻本： 我觉得这部作品是能被大家认可的。我们还想让更多的人接触到这款游戏。到现在还在玩《MHP》的人，请一定也玩玩《MH2》。（笑）

小嶋： 这是一款以“狩猎怪物”为主题的作品，因此我们在制作中对这部分的游戏感觉非常执着。像“部位破坏”和“晕眩”等等，我们非常注意避免让它变成一款“只是打就完了”的游戏。如果大家能喜欢这款游戏，我们会感到非常高兴。请大家也期待系列今后的作品吧。

神户： 游戏中的一切都是成员们怀着对这款作品的深厚感情制作出来的，请玩玩每一个要素吧，包括渍物壶。（笑）

藤冈： 无论是村的环境还是街的环境，都融入了很多可以“游戏”的地方。由于要素非常充实，偶尔换一个方式来玩，可能会体验到意想不到的乐趣。在网络上和其他玩家的交流，在单机模式的“JUMBO村”里和NPC们的对话，如果玩家能真正体验到这些互动感，我们会感到十分欣慰的。

关于各种在意之处的一问一答

Q 每张地图的概念分别是什么？

藤冈： 密林是玩家接触的第一个地图，重视地形的复杂性和移动的便捷性；雪山是前所未见的新鲜环境，突出了“寒冷”等于“需要热饮”这个攻略要点。古塔是以“室内、人造物、不可思议的场所”为概念设计的地图。它是《MH》系列史上第一张室内地图，制作颇为困难。最开始我们还有一个让它即时生成的提案呢。

Q 把搬运和采集变成任务副条件的理由是？

木下： 搬运、采集、捕获等需要花费工夫的行动不再作为任务完成的强制条件，而是可以由玩家们自由选择，自由享受喜欢的模式。我觉得，在“采集品根据季节与时间而变化”这个系统下，这样的设计可以避免游戏中的不协调感。

Q 美容师猫和爆炸头猫的设定是怎么回事？

木下： 早在《MHG》时，我们就有能自由变更发型的企划。不过，如果处理成和武具店一样从列表上直接选择发型就太无聊了……于是，我们就把这个企划推迟到《MH2》中，以充满演出效果的方式表现出来。最开始时只有“美容师猫”这一种，但后来我们又想，再加入一个更有个性一点的“爆炸头猫”，让两个角色共同演出，这样会更有意思。在设定上……“爆炸头猫”根本就是个小偷。（笑）

宫本茂

Miyamoto Shigeru

- □1952年11月16日出生于日本京都府园部町。
- □1977年毕业于金泽市立美术工艺大学。
- □同年进入任天堂公司。
- □1990年获得日本文化设计大奖。
- □1993年获得日本软件'92MVP大奖。
- □1996年获得朝日数码娱乐大奖家庭部门个人奖项。
- □1997年获得第五次日本软件大奖MVP奖项。
- □同年获得AMD Award Best Producer/Director大奖。
- □1998年进入AIAS（Academy of Interactive Arts & Science）殿堂。

跳跃顶起浮空的砖块，砖块中就会生长出弯曲的藤蔓。顺着藤蔓爬上去，白云与天空的世界展现在眼前。从突出地面的管道中钻下去，那里有阴暗深邃的地下空间。空间深处是被灼热熔岩包围的栈桥，魔王库巴阻挡在栈桥的对面。

与马里奥一起在这个充满了神奇氛围的世界中冒险，这就是著名游戏《超级马里奥兄弟（Super Mario Brothers）》。游戏的操作非常简单，使用十字键让马里奥来回走动，使用跳跃键向上跳起。仅仅用这些简单的技巧，就能在地下、水中、云海、冰雪世界等丰富多彩的世界中自由行动，动作的自由度之高令人赞叹。

可以说，这款游戏是「FC浪潮」的主要原动力之一。《超级马里奥兄弟》是1985年8月发售的。同年，任天堂公司的FC（Family Computer）主机销量为374万台，翌年达到了383万台。而这台1983年发售的主机在《超级马里奥兄弟》发售之前的合计销量只有210万台，其间的差距一目了然。

这款游戏存在着各种各样的秘密，记载了谜题解法的攻略本获得了很高的人气。

「年度最畅销书籍」的出现，各种游戏专业杂志纷纷创刊，都离不开这款游戏的功绩。就连本专题这样的文章会出现，说不定也是拜《超级马里奥兄弟》所赐。

那是《超级马里奥》《赛尔达传说（The Legend of Zelda）》热潮刚刚掀起的年代。

有时是把最新游戏信息传达给大家的亲切兄长，有时是著名游戏角色马里奥的大哥，当时的游戏界中，有一位在熟悉游戏情报的中小学生中无人不晓的人物。这个人物的真实身份，就是任天堂公司的宫本茂先生。由于他天生性格温和，孩子们称他为“宫本兄”，并从心底里喜爱着他。

从那时起，又过了十几年。

由他主持开发的《超级马里奥64（Super Mario 64）》《赛尔达传说・时之笛（Legend of Zelda: The Ocarina of Time）》在世界上成了销量过百万的大作，宫本先生也成了令全世界关注的著名人物。他获得了各种各样的奖项，甚至被称为“世界上最有名的游戏作家”。不过，宫本先生微笑的面容依然和当年的“宫本兄”毫无二致。他用地道的京都腔，一边说着小笑话，一边热情地讲述着游戏的未来，眼神中充满了真挚。

“游戏是必然与创意的组合。”——马里奥开始跳跃的理由

体现出制作者性格的游戏是很有趣的。越玩这些游戏，越可以看到制作者鲜明的个性。

最近的游戏都是由很大的团队制作的，不太容易体现出个人的性格。但是，过去的游戏在各种细节中都隐藏着个人的执着。例如，从《大金刚（Donkey Kong）》中，就可以看出宫本先生对“跳跃”与“动作”的思考。为了躲避滚下来的木桶而跳跃，为了从固定落脚点移到活动落脚点而跳跃，以及为了在活动落脚点间移动而跳跃。整个游戏由各种各样的跳跃动作与动作目的交织而成。这种对“跳跃”的诠释，后来被直接继承到了不朽名作《超级马里奥》当中。因此，一切都要从宫本先生的处女作《大金刚》说起。

——宫本先生进入任天堂公司时恰好是被称为“游戏黎明期”的年代。那时您最初做的是什么工作呢？

宫本：任天堂发售第一款家用游戏机“电视游戏15（Television Game 15，1977年）”的年份，恰好是我进入任天堂公司的那一年。我进公司时，那款游戏机已经基本完成，我只被叫去参与了一点确定外壳色彩的工作。然后，我参加了游戏机“Racing 112”的内置游戏设计，负责制作《反弹球（Block Kuzushi）》的内部结构与外观。后来，《太空侵略者（Space Invaders）》（1978年）开始流行，我仿照《太空侵略者》的角色绘制了点阵图，那是我第一次画游戏角色。再后来就是《保安官（Sheriff）》(1979年)和《太空火鸟（Space Fire Bird）》（1980年）的制作。期间我曾经提出过各种各样的游戏企划，但是都被否决了。

——宫本先生是作为设计师进入公司的吗？

宫本：我的志愿是当企划师，但由于我多少也会些设计，就先将设计当工作做起来了……不过，我虽然和设计师们在一间屋子里，但还是想有机会就做一下企划。

——宫本先生的第一部作品《大金刚》（1981年）是成为后来《马里奥》系列原点的跳跃式动作游戏。我觉得，在那时候根本预料不到后来会出现跳跃式动作游戏的潮流。为什么选择了“跳跃动作”这个主题呢？

宫本：我好像在别的地方很少提起，其实《大金

刚》一开始并不是跳跃动作游戏，而是一个体育运动类游戏。像角色乘上去就会上下摆动的“跷跷板”等等，游戏中原来准备加入很多这样的机关。当时我们有一个购买《大力水手波佩（Popeye）》的版权，用其中角色制作游戏的想法。也就是说，让最开始没有力量的波佩一边躲避布鲁托扔过来的木桶一边向奥利弗身边前进，等吃下菠菜之后再一口气展开反击，我们想做一个这样的游戏。之后我们又觉得，即使不用大费周章去买版权，也可以用原创角色来实现这个想法。《大金刚》的基本型就这样诞生了。

——制作一款游戏时，应该不是从一开始就做出完成型的吧。一边进行开发，一边逐渐将各种具体创意融入其中，我是这么认为的。可以介绍一下这个过程吗？

宫本：是啊……首先，为了让木桶滚动，我们做出了坡道，然后为了避开滚下的木桶，我们又做了梯子。一开始我们是打算将“爬梯子”作为躲避木桶的方式的。但是有人提出，与其爬梯子，还不如直接跳起来躲避更好一些。那时我们被指定使用的基板上带有摇杆和按键各一个。爬梯子只用摇杆就可以，但那样显得有点太无聊了。我们开始在“跳起来越过木桶”和“用锤子击碎木桶”这两个使用按键的方案中进行选择，但始终犹豫不决，就连开发计划书中写的都是“跳跃或者锤子”。这时的决定因素就是刚才提过的“跷跷板”。由于要踩“跷跷板”，会跳跃的话移动会方便很多。结果，按键被用来控制跳跃，而锤子的使用成了自动的。如果那时使用的基板上有两个按键，《大金刚》很可能会用两个键分别控制跳跃与锤击，而如果基板上只有摇杆而没有按键，那也许就变成只用摇杆来玩的游戏了。

——《大金刚》本来是一个对美国仓库中积压的游戏机进行有效再利用的计划，也就是说，从一开始就面临这种“必然”的状况。

宫本：从过去到现在都没有变。我总是将因状况与环境而产生的“必然”与作为游戏创意的“企划”这两个部分结合在一起进行考虑的。直到制作《赛尔达传说·穆桠拉的假面（Legend of Zelda: The Mask of Mujura）》（2000年）时，我还一直贯彻将两个部分同时考虑的思路。

——在工作中将技术与创意很好地交织在一起，是这种意思吧。

宫本：所以我才认为，游戏开发中最重要的就是设计。进一步说，在进行设计的基础上用什么方式进行加工，是最能显示出创作者个人作风的地方。即使用同一本计划书，在不同人的加工方式下也会做出完全不同的游戏。正因为有这样一种状况，我才使用了“游戏作家”这个名号。

——就是说“作家性”要体现在加工过程中。的确，如果只看计划书，任何一款游戏都是优秀作品。但是，由于加工过程的不同，它们最终分成了杰作与劣作。

宫本：不过说起来，我当时是抱着“我要做出好玩得一塌糊涂的东西！”这唯一的一个念头在工作的。

“我想做出畅销的商品。”——宫本茂进入任天堂公司

漫画家手冢治虫先生刻画光辉未来的作品《铁臂阿童木》于1952年开始在名为《少年》的杂志上连载。就在这一年，宫本先生在京都府园部町这个被优雅宁静的绿色所包围的田园环境中诞生了。

看着NHK电视台播出的《奇洛林村与核桃树》《葫芦岛奇遇》等著名节目而自由自在成长起来的少年宫本茂很快就成了初中生。这时，他对漫画产生了兴趣。他一边看着漫画，一边试着自己画了起来。实际上，在整个初中三年，他都以当一名职业漫画家为目标而坚持画着漫画。几十年以后，电子娱乐界中诞生了“马里奥”，其创意的灵感就是从那时培育起来的。

——宫本先生小时候曾经以当漫画家作为志向对吧。您喜欢什么样的漫画家呢？

宫本：手冢治虫就不用说了，其他的还有赤冢不二夫、山根赤鬼、乔治·秋山和横山光辉。我喜欢的作品面很广，从笑话型的到故事型的，只要是漫画就喜欢。初三的时候，我想知道职业漫画家的画有多漂亮，非常希望得到一张原画。可是，谁也不肯给我。（笑）最后，我觉得职业漫画家实在难当，上大学的时候就进了一个普通学校的工学部。可是就这样普普通通地在工学部升进实在是没意思，由于我想继续画画，就转进了工业设计的大学，想做一些设计家电制品的工作。

——咦？这么说您就职的时候想进的是家电制造公司吗？

宫本：家电也行，幼儿园的玩具也行，我是这么想的。总之，我想做出让世界上的人能够简单接触到的畅销作品。当时我觉得和这个想法最吻合的就是学研的《附录》，因此我就跑去学研进行公司参观。谁知，看到的却是一群西服革履的人在那里正襟危坐……和想象差得太远了。

——您为什么到任天堂去求职呢？

宫本：任天堂当时并没有招募设计师。我通过父亲的朋友和山内溥社长接触了一次，那成了我到任天堂求职的契机。当时的任天堂除了电子娱乐产品之外，还在制造婴儿车和棒球发球机等东西，真是一个有趣的公司。他们可是凭借扑克牌和花札积攒起财力基础的呢。所以我觉得，在这里可以做我喜欢做的事。

——我想在求职的时候一定有个面试的过程吧。那时的情形是什么样的？你拿作品过去了吗？

宫本：面试的时候，我把学生时代的作品拿过去了。其中一个是给幼儿园儿童使用的衣架。在画着动物形象的衣架上加上把手，即使是个子很矮的小孩也能够轻松使用。除此之外，还有带秋千的跷跷板等……后来，电话打了过来，我见到了山内社长。社长特意关照我说：“不是因为有人介绍才决定录用你，而是因为我们想让你在我们这里工作。”不过等我进了公司才知道，我设计的那种衣架真的被当成实用新商品提案列进了项目申请表中。（笑）我没付申请费就获得了申请权，这倒是也不错啦。（笑）真是个滴水不漏的公司。当时我



就想，这真是一个可以让我尽情做自己喜欢的事的，令人感到愉快的提案制度。

“我始终把他当作自己的恩师。”——与横井军平的相遇

把危机变成转机。

宫本先生真正实现了这句话，将转机握在了自己的手中。

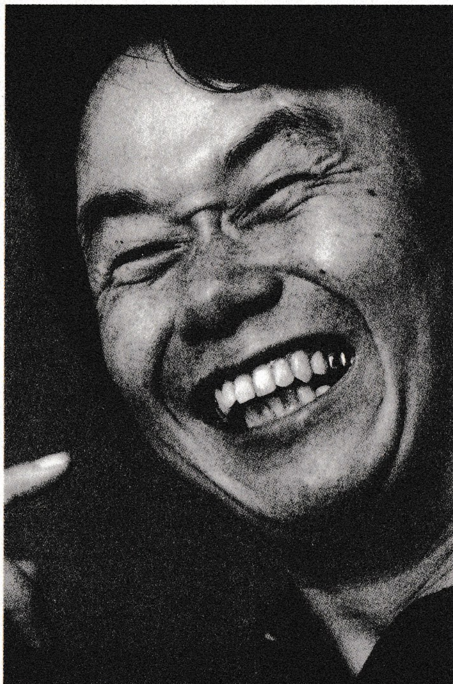
宫本先生进入公司三年之后，在美国设立了当地法人Nintendo of America（NOA）的任天堂突然陷入了危机，这次危机就是射击游戏《雷达搜索（Radar Scope）》在当地的滞销。从日本运抵美国的筐体有3000台，但卖出去的只有1000台左右。仓库中积压了堆积如山的商品。当时任天堂的想法是，用新的ROM换下《雷达搜索》，把它们当成新的游戏机卖掉。这个开发新游戏的企划就这样交到了宫本先生的手里。于是，宫本先生的出世之作《大金刚》诞生了。

——宫本先生接到了制作《大金刚》的任务，其间的过程是怎样的呢？

宫本：横井军平先生设计出“GAME & WATCH”（1980年）的时候，做出了“以后的游戏中画面将非常重要”的判断，就来到了我所在的那个有画师在的部门，希望挑选出一些制作组成员。我觉得这是个机会，就自告奋勇地报了名。之后，我们分别提出了各自的游戏企划，横井先生推荐了我的企划。

——原来如此，是横井军平先生的提拔啊。

宫本：后来我们又谈了很多次，就各种创意展开了讨论。不过，横井先生常常提出一些独特的意见，使我难以对游戏进行整合。（笑）。《大金刚》完成之后，营业部门的评价并不是很理想。直到最后，社长在决定发售时打来了电话，说“很不错啊”。那时我真的非常感动。从那以后，我一



直把横井先生当成恩师看待。

——和横井先生一同制作的《大金刚》。作品中的主人公“马里奥”的设计是宫本先生亲手完成的吧。

宫本：是啊。我只对画画最有信心。制作《大金刚》的时候，程序员和硬件制作者占据着游戏制作的主导权，他们的画在我看来实在是太糟糕了。所以既然这次要自己制作，我就下决心要把这个部分好好制作一下。可是，我是个严重的计算机白痴，对技术方面一窍不通。因此，我跑去找公司里的技术人员，向他们学习如何将画面表示在屏幕上。之后，点阵绘图的工作就开始了。只不过，当自己画出的画映在屏幕上之后，出现了微妙的横向拉伸现象。你想，电视画面的比率并不是标准的正方形，而是4:3或者6:5的。于是，我准备了与电视画面比率相同的坐标纸，在坐标纸上用圆规画出圆形，再根据这个圆形画出木桶。马里奥就是在这种原始的作业方法中诞生的。

——马里奥真正成为主角是在《马里奥兄弟（Mario Brothers）》（1983年）开始的，像那种可以两人同时游玩的游戏在那时是不是很罕见？

宫本：那时美国已经有《飞鹰骑士（Joust）》（1982年，Williams）这样的名作。啊，后来的《气球空战（Balloon Fight）》（1985年）也是这个样子的。在《飞鹰骑士》中，乘着大雕的骑士们可以一边在空中飞一边进行对战，横井先生和我就是抱着“制作这种对战类游戏”的想法开始进行《马里奥兄弟》的制作的。

——马里奥的兄弟“路易”就诞生在那个时候。

宫本：啊，你说的是那个只把颜色改了一下的家伙吧。（笑）横井先生认为应当作出让用户们更容易看懂的游戏，那个角色就这样诞生了。

——然后，被称作宿命的“马里奥对乌龟之战”也从《马里奥兄弟》开始了。

宫本：《马里奥兄弟》是一款从敌人脚下顶起，使敌人仰面朝天倒下的动作游戏。至于为什么要用乌龟当作敌人……我们是从“从下面顶起就会翻个儿，在这种状态下又非常害怕攻击的敌人”这个方向考虑的，结果“啊，乌龟！”这个灵感立刻就闪现出来了。（笑）后来有一次我和负责音乐的田中宏和先生喝酒，他提出了“把乌龟壳里面的东西弄出来”的主意，于是创意就逐渐成形了。

——说起来，在《赛尔达传说·穆桠拉的假面》里也有乌龟出现呢。从下方攻击就会翻个儿，然后再从上面进攻，游戏里有这样的动作。

宫本：哈哈哈。其实在《马里奥兄弟》的时候，我们也想做出从上面踩乌龟的动作，但由于程序的关系而没能实现。后来，在《超级马里奥兄弟》（1985年）里终于实现了这个从上面往下踩的动作。

——马里奥是水管工这个设定好像也是从《马里奥兄弟》开始的。

宫本：我们在思考除乌龟以外还应该出现什么敌人时，很自然地想到了螃蟹和苍蝇。然后我们又想，能同时出现乌龟、螃蟹和苍蝇等东西的地方，那只有地下通道里了。（笑）至于这个巨大的地下通道在什么地方……就当在纽约吧。就是这样。

——啊哈哈哈！这种创意过程真像联想游戏啊。进行这样的思考时，一定是非常有趣的吧。

宫本：但这个时期，我们还没有做出“水管”的设计。只是在画面表现上，我们需要让走到下面去的敌人重新回到上面。那么，就做一个让敌人向上爬的通道吧。正这样想着，我在漫步于京都街道时偶然看到了从墙壁里伸出来的塑料水管。

——于是水管就出现了是吗？舞台的设定是纽约，但实际上是从京都的水管中得到的灵感啊。

宫本：因为我没去过纽约嘛。（笑）总之，做得像纽约一点吧。不过，那是进行最终整合时候的想法了。首先要把游戏拿出来，整理游戏里的逻辑之后再说。

——《马里奥兄弟》被设置在各种游戏中心和玩具店里，获得了很高的人气。宫本先生到这些店里去看过吗？

宫本：我经常去。当我看到两个相貌凶恶的人并肩坐在一起入神地玩着《马里奥兄弟》的时候，真是打心底里感到高兴。（笑）

“居然出现了那样的BUG技巧，真是完全没有想到。”——从街机的束缚中解放

FC的登场彻底改变了电子游戏的玩法：无论玩多长时间，无论重复玩多少遍，都没有关系。躺在床上玩也好，一边仔细阅读攻略本一边玩也好，人们可以尽情按照自己喜欢的方式来玩游戏。

这种变化当然也影响到了制作者。制作街机游戏时，为了让玩家们能够连续投币，游戏需要设计成3分钟左右就能玩一遍的长度。但是在制作家用游戏机的作品时，就必须设计成即使玩很长时间也能感到满足的式样。

对于已经经手开发了《大金刚》《马里奥兄弟》等街机游戏的宫本先生来说，在FC上制作游戏无疑是一个全新的挑战。

——宫本先生一开始负责的全是街机游戏，但FC登场之后，游戏的制作方法想必发生了很大的改变吧。例如《超级马里奥兄弟》的游戏长度，那只能是家用游戏机所独有的。

宫本：FC使游戏的可能性一下子宽广了起来。棒球游戏可以一直打到第9局，麻将游戏也可以实现了。不过，《超级马里奥》的流程模式依然是从街机游戏中继承下来的，比如不打穿四个小关就没法进入下一个大关的设计。只是，《赛尔达传说》（1984年）第一次打破了这个模式。

——像《恶魔世界（Devil World）》（1984年）等等，宫本先生制作了很多FC初期的作品呢。

宫本：此外还做了将《斯巴达人X（SpartanX）》向FC上移植等工作。偶尔干一干移植这种事是很有意思的。如何才能做到尽量再现原作，这对于自己的能力是一个很好的锻炼。

——通过这些来磨练自己的技术对吧。说回被称为“大作”的《超级马里奥》，像那样规模的游戏，开发是不是花了很长的时间？

宫本：不，只用了8个月，而且还是和《赛尔达传说》同时进行开发的。《超级马里奥》的ROM是8月份拿出来的，而《赛尔达传说》的ROM完成于翌年1月。

——您是抱着“要做出崭新的《马里奥》”的念头来进行开发的吗？

宫本：刚开始的时候只是想做一个规模变大的《马里奥兄弟》。但是在开发工作进行了三分之一的时候，“小马里奥”的点子被提了出来。在同一个世界中变大变小，这样的感觉不是也不错吗。角色变小了的话，也就可以通过较为狭窄的地方。不过这样一来，“大马里奥”和“小马里奥”应该通过什么方式来变化成了我们思考的主要问题。有一天，决定突然做出来了：“就蘑菇吧！说到不可思议的道具，就是蘑菇了！”就这样。（笑）

——创意真的很具有跳跃性。这大概就是“幻想情结”吧。

宫本：“马里奥（Mario）”就不用说了，“库巴（Koopa）”也好，“盖索（Gesso）”也好，角色的名字尽是吃的东西。（笑）那种名叫“膨膨（Pukupuku）”的鱼一开始名字是“河豚锅（Tecchiri）”，但这玩得确实有点过，于是就作罢了。（注：“Mario”是日本一家著名拉面老铺的名字。“Koopa”是一种将肉与蔬菜煮进米饭中，并浇上热汤食用的朝鲜料理。“Gesso”即“月窗饼”，是一种用绿豆做的传统日本点心。“Tecchiri”指的是以河豚鱼肉为主料的日式白身鱼火锅。）

——《超级马里奥》中有各种各样的秘技和BUG技。《知晓超级马里奥的一切》成了年度销量最好的书，这应该看作是游戏攻略本出版一般化的结果吧。

宫本：那些秘技有一半来自设计，另一半是游戏完成以后才发现的。就这样把游戏出版出来会产生什么影响我们并不清楚，但我们想，孩子们能在学校里交换游戏情报也不错，就决定赌赌这种想法。攻略本卖到那种地步，我们谁都没有想到，因为当时几乎没有“游戏杂志”这种媒体。那个时候综合娱乐杂志《BEEP》介绍了《超级马里奥》，我们还惊讶地喊道：“啊，《BEEP》上刊登了！”那就是这

样的时代。

——也就是说，那些技巧到底还是从BUG中诞生的。

宫本：是的。有一些开发中出现的BUG后来做成了游戏中设定好的技巧。比方说，游戏中有些能连续顶出很多金币的砖块，那原来就是个BUG。一般情况下，程序员一旦发现了BUG就会自行将之清除，但我的厉害之处就是始终和程序员待在一起，（笑）随时进行检查。“这个BUG很有意思，先别急着去掉，把它加工一下用起来吧。”像这样的情景有很多。至于其它的BUG技，那都是不折不扣的BUG。（笑）“第0关”之类东西的出现是我们完全没有想到的。不过我们也从中感觉到，只要每个细节都用心去做，就一定会有好结果。像“无限加命法”这条BUG秘技，就是因为游戏中设计了“只要踩踏乌龟一定次数，就会奖励一条命”这个系统。也就是说，制作的细致产生了游戏的深度。当然，这本身也不好说是幸运还是努力的结果。

——宫本先生在制作游戏时，总是和程序员在一起工作吗？

宫本：和程序员“粘”得紧紧的。我自己虽然不会编程，但对于程序应该用什么方式来写还是能够理解的。在同一个场所工作的话，传递想法非常快，而且不容易被蒙混。即使程序员说“这个做不到”，我也可以提出“可不可以这样想一下？”之类的建议，有时候就能够达成妥协。我的工作就是在不给程序员找麻烦的情况下，达到自己的制作目的。因此，就算很麻烦，我也要随时询问程序员的情况。现在的3DCG虽然不能随意改动，但我也必须和制作画面的人交流，在一定程度上了解制作的状况。

——在《赛尔达》里，终于出现了“存档”的概念，这应该是由于开始在游戏里制作长篇故事的缘故吧。但是，那款游戏中并没有“经验值”的概念，完成形式相当独特。

宫本：那是因为我没有好好学习该怎么制作RPG（Role Playing Game，角色扮演游戏）。（笑）那时候，A・RPG（Action Role Playing Game，动作角色扮演游戏）领域已经有了《精灵岛（Hydlide）》这样的名作，那部作品中是存在经验值概念的。但是，我不愿意和那部作品进行比较，因为我想做的是和那个完全不同的游戏。还有，我自己觉得，“经验值”应该是玩家自身所获得的东西，而不是量化在游戏中的数字。比起让自己的角色变强，玩家自身变强来得更为重要。因此我才会 那样做。

“将记忆唤回的是娱乐。”——走向3D与“触手可及的影像”

家用游戏机发展的速度令人目不暇接。1983年是FC，1990年是SFC（Super Family Computer），1996年是N64（Nintendo 64），2001年是GC（Game Cube），而如今，最新机种Wii又即将登场。基本上，每过五六年，对游戏业界产生更新换代作用的新游戏机种就会出现。每当一种新的游戏机问世，宫本先生最先想到的就是“制作最能体现出新主机性能的游戏”。SFC的时候是《超级马里奥世界（Super Mario World）》，N64的时候是《超级马里奥64》。这些游戏既是新主机实力的证明，也是制作者理念的体现。也就是说，开发这样的作品，是支持着“任天堂”这款招牌的大事。

——当年，N64主机的核心理念是“触手可及的影像”。我一直在猜想这款主机的硬件与软件是不是同时开发的。宫本先生参加N64硬件的设计工作了吗？

宫本：参加了，因为负责开发N64主机的设计师是SFC时代和我在工作中交流非常密切的人。可是到了GC时代以后，我所做的大多数都是行政工作了。（笑）我在硬件设计上投入最深的一次就是N64的手柄。在那之前，我已经很久没有和他们一起进行设计工作了。不过，我并没有真正去画设计图。

——N64问世之前，任天堂和Silicon Graphics公司联合启动了名为“实时计划（Project Reality）”的研究项目。就是这个项目的研究成果保证了N64的诞生吧。

宫本：那个计划的内容是进行图像芯片的设计，我并没有过多地参与其中。我的任务是思考如何来使用它。当时人们一提到次世代游戏主机总是CPU、CPU地说个不停，但我却抱有“为什么”的疑问。例如，FC主机一个公认的优点是主机上一开始就带着两个手柄。FC之前的每一种家用游戏主机都是街机的迷你版或者街机的模型，因此才选择搭载简易的摇杆。而FC主机上直接搭载了两个设有“GAME &WATCH”型十字键的手柄，它不是模拟，而是一台崭新的游戏机。因此，FC具有原创的优越性。在这个意义上，N64不对手柄进行全新的挑战是没有意义的。我认为这个思路非常重要。

——N64游戏《马里奥64》和《赛尔达传说（The Legend of Zelda）》（1998年）可以进行视点切换，那就是通过手柄来展示立体空间可能性，描绘3D世界风采的一种体现吧。

宫本：3D空间的构想是从《超级马里奥》时代开始的。我觉得在一个立体的场所或空间中游戏是一件非常有趣的事情。制作《赛尔达传说》的时候，我想起了以前郊游时的情景。山顶上有一个广大的湖泊，那真的很令人感动。

——为了制作出实时的立体场景，您进行过实地取材吗？

宫本：我觉得，最容易唤回自己过去体验的东西就是娱乐。小说也好，电影也好，人们之所以觉得感动，是因为作品中的情节重叠在了欣赏者自身的经历上。因此，为了制作出崭新的作品，不让自己体验各种事情是不行的。我希望多去几次海外。

——现在有人说任天堂是“日本的迪斯尼”。

宫本：迪斯尼公司摄制《白雪公主》的时候，在试映会上邀请了许多成年人。当时迪斯尼挑战的就是“给大人们看动画片会怎么样”。放映结束后，有很多成年人都感动不已，甚至流下了眼泪，迪斯尼从中感到了成功。迪斯尼第一次用动画使成年人感动，这是“用原本只属小孩子们的文化来说服大人”的重大挑战。当然，这并不是说为了让成年人们看，就要把作品做成成年人的风格。我小时候看过《白雪公主》，在小孩的眼里，那真的很有意思。我想做的就是这种游戏，这也算是我对迪斯尼的一个挑战。

——日本计算机娱乐协会（Computer Entertainment Supplier's Association，简称CESA）的调查数据显示，现在游戏玩家的平均年龄是23岁。因此，并没有必要让所有的游戏都面向成年人。有这样的游戏当然好，但不一定全都是。在这一点上，《马里奥》倒是个认知年龄层非常广泛的角色呢。

宫本：使我产生共鸣的另一个要素就是沃尔特・迪斯尼本人。沃尔特・迪斯尼一开始只画出了很粗糙的“米老鼠”形象，但那最终成为了迪斯尼的标志。我创作了马里奥，虽然并非所有《马里奥》作品都是我制作的，但这也成为了我的标志。在这个意义上，我对任天堂今后将如何发展充满了兴趣。迪斯尼为使“米老鼠”这个角色永不褪色而做出的努力中有着非常闪光的地方。

——比起日本动画片来，迪斯尼动画片的动作柔和且活泼。而我们看到，N64上的《马里奥》和《赛尔达》的动作也非常柔和。可以说这是一个共通点吗？

宫本：制作动画的年轻人们都是迪斯尼通，我觉得他们很好地把握了制作组的意图。迪斯尼每一部动画作品都会诞生出新的技术，但比起这些，在迪斯尼动画制作人员中继承下来的“想制作优秀作品”的精神显得更为重要。在这些方面，说不定我们确实受到了迪斯尼的良性影响。

“制作更具想象力的游戏。”——电子游戏在世界上扮演的角色

获得海内外诸多奖项的宫本先生成了世界电子游戏领域最著名的人物。为宫本先生的游戏所着迷，并在这些游戏的陪伴下长大成人的人不在少数。他在海外的游戏展会现场出现时，总是立刻被请求签名的人团团围住。从京都走向世界，将日本的游戏导向全球娱乐业界。人们究竟是如何看待宫本先生的地位的呢？

——宫本先生的孩提时代和现在被游戏机和手机等先进产品所包围的孩子们的时代比起来，环境可以说天差地别。您是否经常收集现在孩子们的意见呢？

宫本：这个非常困难，我没有进行过任何调查。不过，在制作可能会产生“流行”和“过气”现象的作品时，我会在设计时和通晓流行的人合作。我觉得在游戏开发上，还是应该忠实于任何人都拥有的共通感性来制作比较好。谁也不会说“毕加索已经落后于时代”。从另一个角度来说，即使我主张“现在日本流行这个东西”，海外的用户也不一定买我的账。有很多次我都感到，我能做与流行无关的东西真是太好了。

——有很多人都是玩着宫本先生的游戏成长起来的，有些人把他们叫做“宫本孩子”。对于这些人，您是怎么看待的呢？

宫本：我对这些人并没有太多的担心。只不过，现在认为“自己的人生只能在游戏里体现”的孩子似乎真的存在。他们觉得在现实生活中与他人接触和

交流非常困难，但在游戏中却显得异常简单，于是就想在游戏中追求一些更为极端的东西……我觉得想象力是一件非常重要的事。我对自己的孩子也是这样说的，“一边想象结果一边行动”。最近的孩子们总是在学习做事的手段，但从不考虑结果。换句话说，“想象结果”的能力不足。因此，他们会在不知道自己做的事会导致什么结果的状态下漫无目的地行动。在这种意义上，我觉得游戏不对大家的想象力进行进一步刺激是不行的。

——原来如此。此外，宫本先生制作的游戏影响力不仅停留在日本国内，在海外的流传也相当广泛呢。例如电影演员罗宾·威廉姆斯（Robin Williams）给女儿起名叫“赛尔达”；丹尼斯·霍珀（Dennis Hopper）因为孩子喜欢马里奥而在电影版《超级马里奥》中饰演库巴；《星球大战前传（Star Wars Episode1）》的主演杰克·罗伊德（Jake Lloyd）和原Beatles乐队的保罗·麦卡特尼（Paul Mc Cartney）也都曾经请您签过名对吧？

宫本：嗯，是有这些事……那是我的荣幸。在京都真是太好了。如果在东京追随着东京的信号，可能会和世界产生距离。只去追求流行的东西，就会找不到自己的方向了。在各种意义上，我都觉得留在京都是一种幸运。

——何况京都的墙上还有水管。（笑）

宫本：对对。没有那个的话，马里奥就成不了水管工了。（笑）

大师侧面像



“手机是吗？我没有。不过从工作上考虑，差不多也到了不带不行的时候了。”

这是在关于网络化潮流这个话题的闲谈过程中，宫本先生顺口说出的一句话。如今公司职员管理日程和数据使用的都是笔记本电脑或者PDA，但宫本先生用的却是钢笔和记事本。简单来说，宫本先生是个“传统”派，连做游戏企划方案的时候也是对着手绘图样思考的。在这些地方，我们可以隐隐看到他那种“京都流”的我行我素。

但是，“我行我素”决不是“优哉游哉”或“懒懒散散”的代名词。我亲身感受到这一点，是在这次采访结束之后。

当任天堂的工作人员走过来对我们说“差不多该……”的时候，早就已经过了预定采访结束的时间。宫本先生后面的工作日程排得相当紧密。于是我们终止了话题，结束了这次采访。就在这一瞬间，宫本先生的脸上顿时出现了一种带有紧张感的神情。那种神情不禁使人联想到即将走上擂台的拳击手。大概，这就是所谓“工作中的男人”的面孔吧。

“我行我素”指的是“用自己的速度来走”。宫本先生的工作方式，大概本身就带着擂台上拳击手一般的强烈紧迫感。马里奥和林克（Link，《赛尔达传说》的主人公）就是在那样的神情中孕育而生的。每当想到此处，我拿着手柄的手都会不由自主地握得更紧。

宫本茂作品解说

大金刚
【Donkey Kong】

■1981年发表■机种：街机■发售商：任天堂

主人公“马里奥（Mario）”避开大猩猩BOSS“大金刚（Donkey Kong）”的攻击，救出被掳走的女子“蕾迪（Lady）”的动作游戏。第一关要不断跳过大金刚扔下来的滚桶向上跳；第二关要一边在移动地板上来回跳跃一边向蕾迪的身边移动；第三关要设法冲过地上的传送带；第四关要一边避开火球一边拔起地上的楔子，使站在高台上的大金刚坠落地面。这种带有起承转合关系的四版面结构令当时的玩家们百玩不厌。

只用一个跳跃键就能享受到的自由动作体验，不看说明书也能凭借直觉游玩的简便性，即使熟悉了流程也不会失色的爽快与刺激。“第一部作品包含了制作者的一切”，这句话经常被人们提起。作为宫本茂先生处女作的《大金刚》非常鲜明地展现出了他的个人风格。这款与FC主机同时发售的软件堪称是一部揭示了电子游戏乐趣本质的杰作。

超级马里奥兄弟
【Super Mario Brothers】

■1985年9月13日发售■机种：FC■发售商：任天堂

为了救出被龟魔王“库巴（Koopa）”掳走的“碧奇公主（Peach Princess）”，主人公马里奥踏上战斗之路的动作游戏。玩家可以操作的技巧只有冲刺和跳跃，但是仅凭这一点简单的动作，主人公就可以在云上、地下和海中进行自由自在的大冒险。

为了令每一位初玩者都能迅速体会到游戏乐趣，本作进行了非常详细的导入设计。例如最初的场景，画面右侧较宽，如同诱导马里奥向右一样，使人立刻就能明白这是一款右方行进的游戏。另外，出现第一个蘑菇时的设计也很亲切。蘑菇是使马里奥体形变大的重要道具。在取得第一个蘑菇的位置，马里奥是无法避开蘑菇的，这是为了使玩家不会将蘑菇错认为敌人。在不易被人察知的细节处进行精致的设计，这就是“游戏的文法”。这款游戏中写满了这种“文法”，使玩家们能够不经意间感受到游戏的乐趣。

赛尔达传说·时之笛
【Legend of Zelda：The Ocarina of Time】

■1998年11月21日发售■机种：N64■发售商：任天堂

住在妖精之村的林克（Link）为了解决海拉尔（Hyrule）国发生的异变而进行大冒险，在时空中穿梭，往复于孩提时代和大人时代，将缠绕于海拉尔王国的咒缚解开，本作就是这样一款RPG。作为冒险舞台的海拉尔王国是个用3DCG构筑的立体世界。巡弋平原，畅游河川，攀登山丘，行动的自由度非常高。视点能够自由变换，玩家可以充分领略到世界的广阔。仅是在这个世界中到处走，就已经令人感到十分有趣。同时，游戏中存在时间的流动，即使什么也不做，也可以看到朝日升起，夕阳下沉的情景。

宫本先生在《超级马里奥兄弟》描绘了二次元的冒险世界，在《超级马里奥64》中实现了三次元空间。而本作中出现了时间的概念，也就是利用四次元（时间轴）表现出了世界的广阔。可以说，这是一部彻底发挥了N64机能的杰作。凭借这一作，宫本茂得到了全世界的认同。

宫本茂早期作品集

表中的职务名称缩写：P=制作人、D=设计师、S=总监督

年份	游戏名称	原文名称	机种	发售商	宫本负责的职务
1981	大金刚	Donkey Kong	街机	任天堂	D
1982	大金刚Jr.	Donkey Kong Jr.	街机	任天堂	D
1983	马里奥兄弟	Mario Brothers	街机	任天堂	D
1984	恶魔世界	Devil World	FC	任天堂	D
	疯狂摩托	Excite Bike	FC	任天堂	D
	打野鸭	Duck Hunt	FC·光线枪	任天堂	D
	警技	Hogan's Alley	FC·光线枪	任天堂	D
1985	超级马里奥兄弟	Super Mario Brothers	FC	任天堂	D
1986	赛尔达传说	The Legend of Zelda	FC Disk System	任天堂	D
	超级马里奥兄弟2	Super Mario Brothers 2	FC Disk System	任天堂	D
1987	林克的冒险	The Adventure of Link	FC Disk System	任天堂	P
	梦工厂·心跳危机	Yume Kouzyou Doki Doki Panic	FC	任天堂	P
1988	超级马里奥兄弟3	Super Mario Brothers 3	FC	任天堂	P
1990	超级马里奥世界	Super Mario World	SFC	任天堂	P
1991	赛尔达传说·众神的三角力量	The Legend of Zelda：Triforce of The Gods	SFC	任天堂	P
1992	超级马里奥赛车	Super Mario Cart	SFC	任天堂	P
1993	星际火狐	Star Fox	SFC	任天堂	P
1994	荒野竞速	Wild Trax	SFC	任天堂	P
1996	超级马里奥64	Super Mario 64	N64	任天堂	P、D
1997	星际火狐64	Star Fox 64	N64	任天堂	P
1998	1080° 高山滑雪	Ten Eighty Snow Boarding	N64	任天堂	P
	赛尔达传说·时之笛	Legend of Zelda：The Ocarina of Time	N64	任天堂	P、S
2000	赛尔达传说·穆栖拉的假面	Legend of Zelda：The Mask of Mujura	N64	任天堂	P

第三特辑

文：岚枫

网络游戏「五道关」

——解惑国内网游市场之众现象

网络游戏是中国游戏业的先锋，这如今已经是个常用的说法了。相对于其它电子游戏类型，个人PC网络游戏在中国发展较快，具有比较成型的玩家群体。中国的网游玩家队伍庞大，核心玩家与边缘玩家人数都很多，涉猎的游戏类型也非常广泛。在今年召开的几次国际网络游戏业界会议上，各国的业者都认为，网络游戏的收费体制是改变中国游戏长期被盗版水货占据现状的突破口。韩日等网游发达国家的知名厂商近年来不断增加在中国经营的作品数量，网络游戏的商业潜力可见一斑。

众所周知，网络游戏是网络虚拟交流中实境度和代入感较高的一种形式。游戏厂商在网络上构筑出架空的世界，但架空世界中的角色却是由现实中的人来扮演的。由于具有这种特殊性，网络游戏具有各种单机游戏所不具备的自由度与交流乐趣。但同时，全世界社会学者所关注的“虚拟交流的负面影响”在网游中也表现得尤为突出。也正因此，网络游戏导致的社会问题和青少年问题这两年受到各方的广泛关注，网游究竟应该发展还是应该限制，目前仍是一个众说纷纭的话题。

同时具有高度的商业性和社会性，这正是网络游戏最大的特征之一。网游商家以何种态度来面对中国网游市场的独特环境，网络游戏的玩家以何种目光来看待当前市场上的各类作品，是网络游戏去向的关键所在。

序章：国内网游的环境与玩家群体

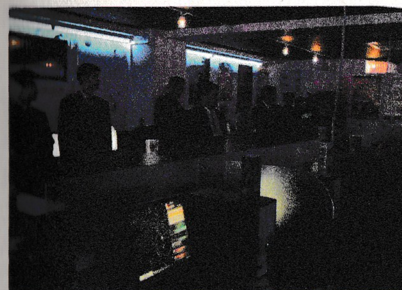
网络游戏在我国的起步时间较家用机和街机都晚上许多，但是却可以在一夜之间红遍全国。这与国内急速发展的网络规模是密不可分的。

把时间向前推移，从上个世纪90年代初期开始，国内的街机产业开始逐渐发展起来。虽然这个“市场”是依靠泛滥的盗版机板畸形发展起来的，但是也达到了一个空前的规模。街机游戏是当时国内青少年们为数不多的几种主要娱乐之一。从很多方面上看，街机在国内发展的过程都与现在的网络游戏相似。尚未成人的青少年对于充满幻想色彩的新鲜乐趣没有足够的辨别和控制能力，很容易被游戏占据过多的心灵，从而对生活中其它部分变得淡漠，形成“沉迷游戏”的心理问题。街机厅在父母们心中成了“坏孩子才去的地方”，就是出于这个缘由。应该说，这是各种新型娱乐形式在发展不健全时都会出现的现象。商业化程度和社会监管力度不够，学校、家庭等教育环节又缺乏必要的思想准备，游戏被视作“洪水猛兽”，也是一段时期中的必然。

街机厅所具有的“社会化娱乐”特点，在如今的网络游戏上有着类似的体现。近几年，网吧也在中国逐渐取代了当年街机厅的地位，成为很多年轻玩家休息时的主要娱乐场所。“社会化娱乐”的好处就是可以拥有很多与具有相同爱好、相同话题的人直接交流的机会，如果引导得当，对于大部分玩家来说没有什么特殊的影响。但是,如同人际交往中必然出现容易交流的人与不易交流的人一样，社会上总存在着些“异类”，想要在自认为“最适合他们”的场所中搞一些特殊化，所以无论街机厅还是网吧，总会出现一些令人反感甚至厌恶的事情。青少年们希望接触游戏，但街机厅和网吧的社会场所本质注定了其中人员的良莠不齐，根本无法形成玩家心目中理想的“娱乐圣地”。让在校学生远离这样的场所，虽然对游戏本身来说可能有些不公，但却是一种不得不为的现实。



←《魔兽世界》等网络游戏目前已经在国内拥有绝顶人气。



←效法国外的正规经营管理是网吧服务业应走的正途。

虽然同样具有“社会化娱乐”的性质，但在普遍性的意义上，网络游戏的社会化程度比以前的街机更高。以前的玩家一提游戏就是“上街打机”，那是因为没有别的办法，即使真能买得起那样的大型筐体，家里也未必能摆得下。而电脑就不一样了。随着国人生活水平的提高，PC已经逐渐成为国内家庭的标准配置，玩家可以尽情在家中进行网络活动，这中间自然也包括网络游戏。即使不去网吧，也照样可以玩个够。目前，网络游戏事实上的主要消费群依然是处于学龄的青少年，这与10年前的街机市场极为相似。但是，网络游戏比那些几分钟一局的街机游戏更具“惯性”。对于缺乏自控能力的玩家来说，一旦沉迷于其中，势必会消耗更多的精力与时间，对学习与生活的影响也是必然的。

如今，很多媒体都在分析网络游戏的利弊，但支持网游的玩家们时常觉得没有说服力，因为一些由不熟悉网游的人写出来的报道没有“搔到痒处”，无法从本质上进行客观的评价。其实，应该如何看待网络游戏，如何让网络游戏成为“快乐而不伤身”的娱乐形式，可能最终还要靠玩家们自己来想明白。下面，我们列举了国内网游环境中存在的五个重要特征，有些是游戏里的，也有些是游戏外的，究竟应该如何跨越网游中这“五道关”，还需要我们自己去认真去思考一下。

第一关：网游的社会群体化

很多不玩网游的单机游戏玩家很不理解网络游戏究竟拥有何等魅力，怎么就能够吸引那么多玩家去为其投入时间与精力。其实，凡是有过网游经历的人都深有感触，网游的特殊性就在于它的群体效应。初接触时可能并没有太多的特殊性,但随着游戏时间的增加，与虚拟社会中其他的游戏个体的交流也逐渐增加。在越来越多的互动中，玩家会在不经意间融入到这个虚拟的社会中。“游戏是一种需要交流的娱乐方式”，这是近年来世界游戏业的主题，而网游的最大魅力就在于交流。再优秀的网游，它的系统、画面等基础构成要素也无法赶超那些著名的单机游戏大作,但是就互动交流来说，网游却拥有单机游戏所无法比拟的先天优势，网游的系统正是针对这方面来大做文章。当玩家在游戏中面对的都是一个个活生生的半真实个人时，玩家的游戏与思考方式也会发生根本的变化。

网络游戏中所存在的社会，其实可以被看做由真实玩家扮演的虚拟人物在游戏平台所提供的特定环境中形成的小型社会团体。虚拟货币与虚拟道具成了推动虚拟社会发展的必然产物，一款好的网游可以保证在一个较长的时间内虚拟货币与物品的价值比较稳定，但是有一点要清楚，网游中的道具与货币虽然可以消耗和回收，但随着游戏运营的时间的增长，“通货膨胀”的现象总是不可避免地出现。这个时候，就需要运营商通过修改游戏的内容来对这种现象进行缓和。通俗点说，一般情况下，如果一款网游中出现了大量的极品装备，人人都富得“不知道买什么”了,那这款网游也基本走到了尽头。

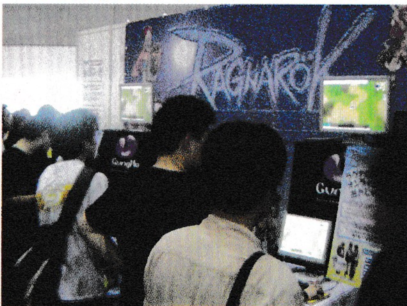
与单机游戏所不同的是，网游世界中玩家更强调整体。无论是打怪还是PK，团队的力量都是最大的。凡是稍微有些素质的网游中，都会极力避免单人英雄角色的存在，即使你有一身终极的



←国际知名网游公司进驻中国展会近年来已是司空见惯之事。

装备,也很难在众多对手或怪物中间存活。就这点来说，还颇与现实社会接近。但是，一旦有了团队与整体，那么自然就会牵扯到集团与集团间，以及集团与个人之间的利益问题。一般的网游中都会存在工会这样的集团单位，由一名比较有实力和威望的人作为工会的会长，到处招募会员并且逐渐地扩大工会的规模，这其间当然不排除会长为会员提供的一些好处或者是优惠。工会的成员在经过短暂的磨合期后会选择留下或是离开,而留下来的经常可以在工会逗留很长时间。一个工会的成员在游戏习惯、为人处事上会互相影响，并且非常显著地体现在游戏上。时间长了甚至会组织现实世界的PARTY等活动，把友谊或感情带到现实社会中来。这其实也是网游中非常积极的一面。

至于团队与团队间的利益关系，就显得稍微复杂一些了。尤其是在那种带有“城战”或者“工会战”的网游，工会间的实力较量将会直接影响到该工会所有成员的利益，矛盾与冲突在所难免。利用、买通、挑拨等各种非常规手段甚至都会被应用在其中，目的就是使自己的工会达到最大的利益。假如在某款网游中，一个工会的实力过于强大，甚至还可能出现其它的中小型工会被迫联合在一起共同抵抗的现象。这样真实的社会关系可以直接地影射到网游的世界中。虽然可能会连带一些比较肮脏的东西（例如勾结GM等现象），但总的来说还是具有积极的意义的。至少,这些现象使游戏玩起来更加有味道，这也是在单机游戏中永远无法品味到的。然而，如此复杂的人际关系，如此真实的勾心斗角，很容易使年轻的玩家在现实世界中迷失自我，从而深陷其中而不能自拔。所以喜好网游的玩家一定要分清楚现实与网络世界中身份的区别。玩游戏投入一些的确没错，但沉迷是绝对不能的。“网游是社会人士的游戏”，如果过不了这一关，接触网游还是慎重为好。



←全世界的网游玩家在心理和意识上有着很多共同的特征。

第二关：不花钱的“真玩家”理论

近年来，网游在国内游戏市场上的发展可以说异常顺利，市场份额与游戏数量逐年递增，几乎所有的世界网游名作都被国内的代理公司汉化运营。虽然中国有庞大的网民数量为网游提供了相当大的人口基数，但实际上随着游戏数量的增多，这块蛋糕也被市场瓜分得所剩无几。网游玩家数量的饱和,使得许多国产或中小型网游提早结束运营或只能勉强维持生计，只有少数几款品质上佳的作品才能在一定的时间内保持相对旺盛的生命力。这与国外网游市场还是有一些差距。玩家群体的不固定是如今网游运行商最头疼的问题,这也与我们的国情有着相当大的关系。

前面已经提过，国内的网游群体以学生玩家为主，这就直接决定了用户层没有足够的消费能力。“以玩养玩”成了国内玩家一种非常普遍的现象。一般情况下，运营商在正式收费前都会实行一段时间的公测免费阶段，这段时间的长短根据不同游戏也有很大的区别。对游戏有信心的运营商自然不会把这段时间放得太久，相反，一些素质不太高的作品甚至公测还没结束就可能已经关闭了。公测免费时期被很多国内玩家称为“创业期”,不少人利用这段短暂而又“宝贵”的时间疯狂开号练级打钱打装备，为的就是在收费后可以有充足的虚拟货币来换取其他玩家的游戏点月卡，以此来维持自己后面的“游戏生活”。依靠这种方式，玩家不用花一分钱就可以“轻松”享受游戏。这种现象在国内网游市场非常普及，而类似这样的玩家也会被周围人称其为“高手”并争相效仿。这样的结果就是每一款网游的出现都会使现有游戏受到相当大冲击，不论游戏的素质如何，大家先去试试再说，至于收费以后能否继续就另当别论了。这样的游戏方式很大程度上影响了厂商的收入，虽然从某种意义上说是历史原因的延续，但却未必真的有利于这个市场长期稳定的发展。

难道真的只有不花钱玩游戏的玩家才是“真玩家”吗？放诸国际网络游戏的大背景中，这当然是一种畸形的现象。既然选择要玩一款游戏，


←角色身上装备的「价格」成了某些玩家在游戏中唯一关注的对象。

有一定经济上的付出是再正常不过的，和“上街买东西要花钱”一样，是很正常的表现。难道非要在买东西之前，在街上摆个摊、卖个艺赚个吆喝钱再去换点自己想要的东西就是正常的吗？很多“高级”玩家为此嘲笑那些自己花钱玩游戏的“新手”，实际上却不知道自己已经深陷怪圈之中而不能自拔。游戏终究只是一种消遣的娱乐方式,以玩游戏为职实在不能说是种正常现象。在游戏中挣的钱虽然可以维持自己的游戏，甚至还能兑换成现实的货币，但是，这种所谓的“职业”并没有什么技术含量，你能做的，别人也能做，尤其是随着游戏时间的增长，大家都对其了解透彻后。就不存在所谓的“打宝秘籍”了。从理性的观点来考虑，在网游中获得极品道具或是大量货币都需要用很长时间来堆砌,讲求现代经济学的“理性人”如果把这些时间成本用在现实世界中,完全可以获得更多的回报。如今韩日等国家纷纷在网游中推行“装备明码标价”，用现实的金钱来换取游戏的便利，这就是“时间成本高于资金成本”心态的最好体现。

“真玩家”理论之所以在我国出现，与我国传统经济观念中不重视时间成本的心态以及“不值得为无形的娱乐形式付费”的意识有关。但是，对于拥有先进知识，可以在单位时间内创造出更多价值的当代学生群体来说，沿用这样的观念并不恰当。很多学生玩家总觉得自己时间充足，根本不在乎那些，反正闲着也是闲着，与其整天啃书本，不如在游戏里做“上等人”，但却不知为了那微乎其微的利益而浪费了自己的大好的学习生涯。这样的游戏方式可说是学生玩家因心理不成熟而被网游世界所束缚的重要原因之一。平平常常的一种娱乐方式，非要上升到一个看似奢华的层面，一旦醒悟后回过头看看自己所做的一切,剩下的只有追悔莫及的眼泪。玩家们只有认清自己具有的真正价值，才能在这一关前选择正确的游戏之路。

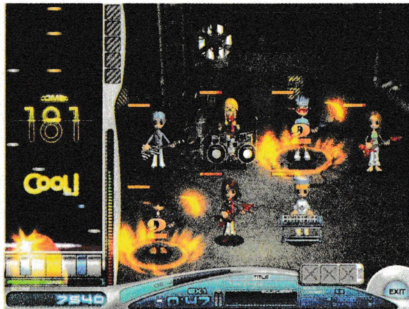
第三关：“PK”与“PT”之争

韩国游戏产业在网游市场这一块是起步比较早的，虽然游戏本身的素质受到不少玩家的非议，但是不得不承认，韩国网游旋风如今已经席卷了整个世界，其中还有一些已经受到了全世界玩家的喜爱。目前，国内网游市场被韩国大范围占领已经是个不争的事实，即使是在日本、东南亚等国家都有不少的韩国网游存在，甚至连欧美网游市场上也能体会到“太极旋风”。韩国网游是相当注重“PK”，也就是“玩家之间的直接对抗”这一要素的。他们的制作理念就是，一定要使玩家在竞争中逐渐成长起来。当初，《传奇》的盛行在国内引起了不小的社会话题，其中“PK是否应该存在于网游”这一论题引起了国内玩家间的激烈争辩。PK这个在近些年来被广泛应用在各种领域的全新名词如今已经逐渐被国内所接受，但很多对网游并不熟悉的电视游戏玩家却极度反感虚拟世界中这种看似荒谬的“屠杀行为”。

想认清“PK”存在的意义，应当从两个方面来进行分析。首先必须承认，PK在网游中存在一些明显的负面效应。近年来的网游比较重视维护玩家之间的关系，游戏规定可以在一定区域内允许玩家间以“友善”的形式战斗，一般没有所谓的“恶性PK”，胜负都不会对彼此有直接的利益影响。相对于早期干掉别人的角色就有可能捞到装备的某些网游来说，这样的设计显然要好得多。虽然网游本身提倡建立一个公平的平台，根据玩家们付出的时间与精力的不同，角色之间的强弱关系可以非常直接地反映在游戏中，强者战胜弱者也是“天经地义”的事，但人都是感性的，并不是所有人都能够理智接受这样的“事实”。因为PK而引起的矛盾和冲突很容易被激化，从而导致游戏中玩家间的不和谐，严重者甚至还会直接到现实世界中来“解决”。这种现象虽然看似荒谬，但却实实在在的存在于国内的网游市场中，这也与国内网游玩家年龄普遍偏小，不擅长控制情绪有着直接的关系。在虚荣心的驱使下，各种内外挂之类的非法程序逐渐占据

了国内的网游，如果没有这样的“PK竞争”，也许就不会出现这些本不该出现的现象，这的确是PK不利于网游发展的一个方面。

然而，从另一个方面来说，如果一款网游真的完全扼杀了PK系统，那么游戏的生命力就受到了严重的限制。只要坐下来稍微仔细思考一下，就会发现所有网游（MMORPG）基本都是一个套路，它的结构非常简单，无非就是与人交流、打怪、收集道具装备这三大要素。如果没有了PK,那么与其他玩家交流这块就少了一个重要的方面。前面也提过，网游世界中的各种恩怨离合是其魅力的集中体现，如果在这个世界中你所见到的每个人除了朋友就是陌生人，那么玩起来的确有些不自然，至少是少了一份激情。在现实世界中生活比较安逸和谐的人总想在游戏的虚拟世界中找到一些刺激。虽然温馨的环境以及大队人马的PT活动也的确是很有乐趣，但时间长了未免会有点腻，其直接原因就在于这样的形式太缺乏变数,很难让玩家长时间保持在游戏的兴奋点上。网游世界中绝大部分玩家都会对极品装备有着较强烈的追求欲望，如果没有了PK系统，这些装备就显然有些没有用武之地，虽然打怪也需要好的装备，但是怪物的AI终究是无法与活生生的人相提并论。单纯为了打怪而积攒装备的话，不是每个人都有这样的时间和精力，这也与单机游戏没有根本的区别。PK虽然有一些负面的影响,但是整体上看却可以推动网游世界中的各种组成要素的发展，人与人之间的交流与竞争其实才是网游世界中的核心。许多知名游戏，例如家用机上非常有代表性的《FF11》、《PSO》以及PC上的著名网游《仙境传说（RO）》，在游戏初期都没有PK系统，但随着游戏的不断进化，都应玩家的要求不同程度地开设了允许玩家PK的



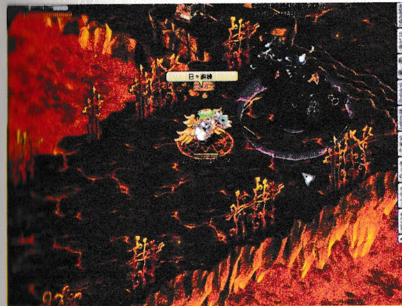
←鼓励合作和共同表现的休闲类网游如今在国外非常流行。

指定场所。这些系统上比较重视“PT”，也就是“团队共同行动”的游戏也都不约而同地强调了PK这一系统的重要性。这也说明了一款网游中，PK已经成为了其发展和形成规模的必要组成部分。在未来的网游发展中，PK仍然还会与PT并行存在。当然，无论是PK还是PT，想处理好与其他玩家的关系，还是需要玩家自己的努力。

第四关：“金钱交易”的是与非

因为有了网游，所以社会上出现了一个全新“职业”团体——“RMB（人民币）战士”。所谓的“RMB战士”其实就是在各大网络游戏中赚取游戏货币和稀有道具，然后再将它们兑换成现实货币的一批人的总称。俗话说，有供必有需，“RMB战士”并不仅仅局限于国内的网游群体，实际上，这是一个世界范围内的现象。在国外的网络游戏中，现实金钱兑换虚拟货币或道具的现象并不稀奇，并且没有人会认为这是一件让人很难堪的事情。但有意思的是，这些打宝赚钱的“战士”本身却多是我们中国的玩家。曾经听闻一个国内在某日本服务器网游中靠打装备和虚拟货币赚钱，月收入可达人民币数十万元。虽然这一传闻的真实性还值得怀疑，但至少可以肯定，这绝不仅仅是国内才具有的现象。相反的是,这样的特殊消费，国内的网游玩家未必能够承受得起。而国外以上班族为主体的网游玩家却有比较充足的资金来投资其中。

要分析网游中“金钱交易”的现象，要将买卖双方分开来分析。虽然说“RMB战士”这一特殊职业团体在一段时间内的确能赚到一些钱，尤其是在国外网游中，只要能够解决交易渠道的问题，老外的钱还是比较好“骗”的。当然，这也与国外网游玩家的消费心理有关，大部分的网游无论是升级还是积攒好的装备，都必须有较长的在线时间并且不停地游戏。国外的这些上班族网游玩家显然不可能有很长的在线时间，外挂这种非法程序也是国外网游严厉打击的产物，所以想要玩“好”一款网游的确比较困难。但是必须要说明一点，不是所有人都愿意在网游中做到“上等人”，一般的玩家只不过玩玩就罢了，不会投入太大的精力。但是有一部分人就会认为，既然



←游戏中的战斗是为了现实中的家计，这种玩法实在有些累人。

玩了就想要达到最优秀，所以才会花现实金钱来换取虚拟世界中必须用时间才能换取的虚拟物品。拿现实金钱换取虚拟物品。上面已经提过，在很多国人眼里，这种想法是比较难以接受的。但在国外，就算是那些不去进行金钱交易的玩家，也一般不会认为那些花钱买装备的人就是些“没有用的人”。游戏是让人消遣的一种娱乐方式，既然选择了这样一种娱乐方式，就要玩得尽量开心一些，在客观条件不允许去浪费时间的前提下，用金钱去换取，这没有什么不可取的。游戏的目的不过就是为了娱乐，而娱乐本身就是一种心理上的暗示，去唱歌、跳舞、逛游乐场，这些娱乐项目的消费同样形成不了现实中的价值，那为什么这些国人都可以欣然接受呢？其主要原因在于，原先那些娱乐形式的对象年龄层较高，用户本身已经是具有消费能力的人群，因此，喜欢的人自去花钱，不喜欢的人不予理会，没有什么社会问题凸现出来。但是,当前国内网游的主要用户群是青少年，对于这些不具备经济实力的人群来说，享受消费性娱乐必然会促成矛盾的出现，畸形的消费观念和游戏观念也由此而生。因此，国内的网游厂商想寻找出路，还是应该重新定位用户群，将经营的对象年龄层适度提高。在不破坏游戏平衡性的前提下，如果用户们有足够的消费能力，虚拟交易也就不存在什么道德上的问题了。

话说回来，在国外网游中赚钱，也许还真需要一些技术。首先，外语是肯定要掌握的一项工具。因此，很多拥有国际交流能力的大学生就成了首当其冲的“战士”，许多在校的学生都“投身”到了这算不得正当的行业中。一部分大学里的学生，凭借学校里管理比较松散，可以支配的自由时间较多的有利条件，做起了“RMB战士”的行当，甚至还会以一个小型的团队昼夜不间断在奋战的虚拟世界中。无论大学的生活怎样开放,这都是一种相当不可取的游戏方式，无论是什么网游,一旦过了玩家的适应期，再想通过取巧的方法赚取超出常人数量的虚拟货币已经不太现实。在国内，到了网游的中后期，拼的全都是在线时间和内外挂的使用，但即使昼夜奋战，实际收入依然非常可怜。笔者曾经在某网游中认识一个MM玩家，她告诉我说，她的男朋友就是一个“全职RMB战士”，在一款网游里专门打钱然后再出售，每天要玩将近20个小时。抛去电费、网费、点月卡等的开销，一个月大概纯收入在8、900元左右。因为他们所处的城市比较小，这样的收入还能勉强维持两个人的生活。但后来她又说，她的男朋友这份工作很累,每天都得玩好久,并且收入也不稳定,还是希望能有份稳定的工作。从这个例子上可以看出，纯靠这样的方式来赚钱自给，实在有些滑稽。或许可以用“边玩游戏边赚钱”这种貌似潇洒的理由来掩饰，但实际上，游戏的乐趣早已经荡然无存，完全歪曲了娱乐的初衷。这种畸形的观念，是需要我们自己的玩家深刻反省，并且尽快更正的。比起那些蝇头小利，浪费的宝贵时间根本就无法再找回来。如果因为这种事而伤害了身体或心理，甚至还会对自己的一生造成无法弥补的损失。

第五关：梦幻的网游恋情

关于“网恋”的话题，各种媒体已经炒得够热了，所以今天我们只针对“网络游戏”这个范畴中的现象来剖析它的情况。“结婚”这一系统在如今的网络游戏中普遍存在，而且也颇受玩家的欢迎。少男少女们可以在虚拟世界中成双入对地大搞一番排场，这也算是个颇为体面，并且颇为刺激的事情。虚拟世界中的事件，玩家自然不用负任何责任，但是不同的人在面对这件事情时的心理状态却完全不同。有些人只把这件事情当做是游戏的一部分，他们只希望扮演好游戏中属于自己的角色；但同样也有一部分人，很容易将自己的真实感情投入到游戏中去。一旦经过了和对方长时间的接触和了解，就希望可以将这段浪漫史发展到现实世界中去。笔者自己就曾亲眼看过，并且亲身体验过许多类似的事情，各种不同的结果都曾在身边发生，而最后的结论只有



←游戏中美丽可爱的角色并不能代表现实中玩家的全部。

一句：网游中恋情的真实性非常难说，这完全是因人而异的事情。

曾经遇到过这样一位与笔者玩同一款网游的MM，她很郑重地表达过自己的观点：完全不相信网络中的恋情。但是，她在游戏中也有“老公”，并且感情非常好。两个人经常会努力赚钱买对方喜欢的东西，并在恰当的时候送给对方，到了各种节日，两个人也会在游戏中一起度过。那位MM自己说，每逢那个时候，“他”就是自己的精神寄托，每天想到回家以后可以看到“他”，就觉得心里暖暖的。不过，虽然两个人从外表上看起来就像真的恋人一样。但实际上，他们却都不约而同的选择了只做游戏中的夫妻，并不想牵扯到现实生活。其实说穿了，拥有这种心理表现的他们,都是生活得比较谨慎,恐怕受伤的人。一个人无论如何修饰,都无法使自己在网络里和在现实中给人的感觉完全相同。很多人并没有面对现实中自己和他人的勇气，所以他们选择了放弃。对于这种人的“网恋”，我们无法确定他们是否流露出了真实的感情，以及与那些只为在游戏里找个伴儿玩玩的人是否具有根本的区别。当然，也有一些想要冲破距离枷锁的人群，在游戏中培养完感情后发展成为现实中的情侣。想发展到这一步并不是很难的事情，但难就难在让这种感情长久地持续下去。在网络中结识的情侣与现实中认识并发展起来的情侣有着不小的区别。在现实中，人们在观察对方时首先是直观了解到对方的相貌，然后是对方的性格、生活习惯等细节。因为不存在幻想的成分，能否继续维持关系，一段时间后就会在心中形成定论。但是在网络中、尤其是网络游戏中结识的情侣，这份感情就要复杂得多,称为“最熟悉的陌生人”实在是再恰当不过了。表面上看，彼此在个性上已经非常了解了，但是因为每个人都在自己的脑海中有一个对方的幻想形象，当遇到真实的对方后难免会有衡量和比较。这样的比较或是可以带给人惊喜，也可能是落差。再加上实际生活中的各种细节无法在网络中真实体验，想要继续保持原先的热情和感情，不仅需要两个人共同努力，现实生活中个性的和睦更显得尤为关键。与一般的恋情相同，这种磨合需要相当长的时间，但对于思想沉浸在幻想世界中的玩家们而言，适应与迁就常常不是那么容易忍受。笔者见过许多从网游中发展到现实世界的情侣，但是能够长久维持并且走进婚姻殿堂的人却是少之又少。网恋虽不值得鼓励，但也不必去封杀，只要玩家们能够正确对待，网恋也可能化作美好的故事。相隔两地的感情古已有之，早在书信鸿飞的年代，笔友们就已经在通过信息传递感情，在如今的信息时代，网络给予了人们空前的情感表达途径，想强硬阻止人们利用这种方式打开人际交往的突破口也是不现实的。游戏中的恋情究竟会不会引发社会问题，关键还在于有没有对生活和感情的责任感。只要两个人真心相对，即使做不了恋人，也完全可以成为朋友。网络虽然特殊，但也仅仅不过是一个相识的途径罢了，如何对待网络游戏中的相逢，最终还是每位玩家自己的事。



←电脑前的虚拟交流对玩家心理造成的影响依然值得反思。

后记

如今，中国的网游正走在发展历程中最艰难的上坡阶段。无论是经营者还是消费者，在观念和意识上都存在着很多不成熟的地方。想为网络游戏在市场上找到合适的位置，既需要大方向的引导，也需要广大玩家的清醒认识。网络游戏在游戏形式和玩家互动上的一些特征，还需要玩家们进行更深入的了解。只有用冷静而明晰的头脑来审视网络游戏的价值与存在的问题，才能为中国的网络游戏找到一条真正的出路。

Nexon Japan公司CEO David K.Lee专访

成熟的「道具课金制」

——关于当前日本网络游戏市场的特征

网络游戏是海外游戏厂商对中国市场进行试探的“前哨”，这个说法目前已经得到广泛的承认。网游之所以能够在中国形成“官方市场”的雏形，就是因为付费制度的存在。也就是说，想享受游戏服务，就要经由官方渠道支付服务费用。正因为有了这个前提，海外的网络游戏才有了在中国正式生根的可能。

我们的邻国韩国与日本都是网络游戏发展较早也较快的国家，韩日之间网络游戏相互传入，在异国土地上展开经营的事如今已经屡见不鲜。在付费问题上，韩日的网游也经历过一个发展与变迁的过程。早期网游的主要付费制度是“月额课金制”，也就是我们非常熟悉的“包月”，但近两年，在韩日的网游中，“道具课金制”开始逐渐占据上风。

“道具课金制”是韩国厂商在2004年开始大量使用的网络游戏付费制度。在这种制度下，网游自身成为免费服务，但游戏中的装备及道具需要玩家用现实中的金钱来购买，说白了就是“官方卖装备”。2005年，“道具课金制”开始对日本网游产生强烈影响，目前已经成为韩日两国网游付费制度的主流。目前，我国国内对“道具课金制”存在很大争议，“可能有利于网游公司增加收入，但不利于维持稳定的长期市场”的看法较多。“道具课金制”对网络游戏市场的影响目前仍不能全面确定，但仔细了解这种商业模式，对于中国玩家审视网游市场具有很大的帮助。

Nexon是韩国著名的网络游戏开发商兼发行商,算是世界知名的网游老铺之一,其日本公司Nexon Japan目前在日本经营着多款网游。2005年，Nexon Japan将旗下所有网游的经营方式全部转成“道具课金制”，这引起了网络游戏业界很大的关注。今年年中，Nexon Japan的CEO David K.Lee先生在一次国际网络游戏展会上接受了记者关于日本网游市场问题的采访，从这篇专访中，我们可以了解到当前日本网络游戏付费制度的一些特征。



■David K.Lee

Nexon Japan公司董事长兼社长，同时兼任Nexon韩国本公司的CEO，现正主持多部网络游戏在日本等地的经营展开工作。

在动态中发展的一年

——我知道您的工作非常繁忙，那么请允许我开门见山地进行提问。2005年的Nexon Japan对旗下各作品进行了升级,开设了门户网站（portal site),还进行了《洛奇（Mabinogi）》的经营。不过比起其它网游公司的强劲势头，Nexon Japan的动作还是显得有些平静。在您看来，2005年对于Nexon是怎样的一年呢?

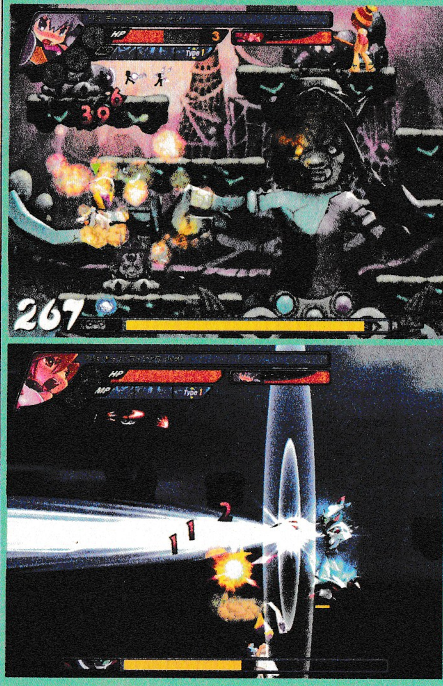
David K.Lee（以下简称Lee）：我们有那么平静吗？（笑）从结果来讲，2005年我们顺利完成了《洛奇》的展开，并且设立了门户网站“NEXON”，算是非常满足的一年了。从2005年秋天开始,我们

完成了《洛奇》《天翼之链（Tales Weaver）》向道具课金制的转移，这些动作具有风险，但也有利于打开新局面。最后，我们的用户人数上升，销售额也顺利增加，因此我感到这一年的方向是好的。

——说起来，我看到了《枫之谷（Maple Story）》用户人数突破100万的新闻呢。

Lee：是的。托大家的福，《枫之谷》的销售额一直在持续上升。《天翼之链》在完成付费制度转变后，也留下了比β测试时更高的同时在线人数纪录。看到那些数据后，我充分感受到网络游戏商场的广阔，也感到了潜在市场的可能性。2005年也是给了我这种感觉的一个年份。

Nexon Japan经营的游戏（1）
大追逐（Grand Chase）
由韩国KOG Studio公司开发，由Nexon Japan在日本经营的对战型网络RPG。玩家可以组成至多6人一组的编队，游戏中非常讲究团队合作。



——原来如此。比起那些画面华丽的新作MMO来，感觉朴素的《枫之谷》在日本市场反而长盛不衰，这是我们也从资料中看到了的。不过，在用户群呈现广阔趋势的同时，一直以核心型MMORPG为主流的网络游戏市场目前正在向休闲游戏的方向过渡，Nexon Japan对此怎么看待呢？

Lee：如同您所知道的，《枫之谷》是可以轻松游玩的2D横版动作型网络游戏，《洛奇》是主要面向核心玩家的传统型网络游戏，《天翼之链》是主要面向轻度玩家的网络游戏。目前这几款游戏已经全部实现了服务免费化，但其中，《枫之谷》的长期玩家数量大约是其它几款游戏的两倍。网络游戏向着休闲方向过渡的趋势，我已经实实在在地感受到了……至少，休闲游戏是和当前的日本市场相符合的。而且我觉得，大概这样的游戏今后还会更加流行。

——目前日本网游界的休闲类作品几乎全部都是韩国产的，而日本本地的厂商似乎还停留在反复进行各种错误尝试的阶段。

Lee：这是一个重点。我认为从三年前开始，日本本地网络游戏开发商在市场上的位置正在逐步发生变化。他们认识到了网络游戏是与家用游戏完全不同的市场，因此开始为了“应该向世界上的用户提供怎样的休闲游戏”这个问题而感到苦恼。

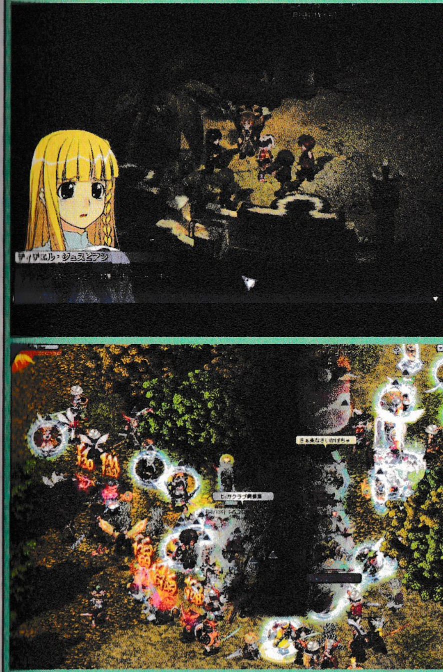
——虽然发展非常缓慢，但最近已经能够看到日本著名家用游戏软件厂商开发的网络游戏了。

Lee：是啊。我不知道这应该感到可喜还是可怕。（笑）

——对于日本厂商可能正式杀入网游市场这件事，你们有没有准备什么对策？

Lee：有啊，我们当然想过。这可能有点“说漂亮话”的感觉，我认为日本厂商是我们的“好对手”，会对我们公司自身产生刺激。我们有很多需要从家用游戏中学习的东西，吸收这些经验，强化我们自己的技术，这对于制作出让用户们感到满意的作品是非常必要的。另外，这不仅是对于每一款软件而言。在我们今后要如何延展业务的宏观角度上，这也是一个非常重要的课题。也就是说，游戏软件并不是作为单纯的商品，而是作为发展方针上的一种实践来使用的。

Nexon Japan经营的游戏（2）
天翼之链（Tales Weaver）
韩国著名游戏开发商SOFTMAX参与开发的MMORPG，由Nexon Japan在2004年引入日本。本作强调动作性和剧情，带有很多类似单机RPG的特点。



符合本地用户需求的网络构筑

——您刚才说的话，我可以认为是对现在流行的“门户网站”的一种理解吗？

Lee：不，略有不同。网络游戏最重要的就是交流性，而交流性对于门户网站而言，有必要的部分，也有不必要的部分。社会化的网络交流与网络游戏有相互重叠的部分，门户网站“也”具有这样的部分。将这种共同的部分进行特化，肯定能形成非常有趣的服务形式。

——但是从去年（2005年）开始，将“交流”与“门户”当成两大关键词来进行经营的厂商越来越多了。

Lee：是的。去年这样的动向在韩国国内也开始多了起来。我认为今年日本市场上的网络服务也会以“交流”为主题而活跃着。这种动向的活跃化有利于炒热整个市场，甚至可以改变用户们的观念。虽然当前，许多业务展开都是以市场蛋糕的规模没有剧烈变化作为前提的，但如果市场真的变成了两倍三倍，那必然要作出对应这种局面的新举措。对于竞争厂商的存在，我们是举双手欢迎的。

——真是很有自信的发言呢。（笑）

Lee：是啊，毕竟我们已经干了这么多年了。（笑）

——那么，你们公司的门户网站状况怎么样呢？

Lee：说顺利也是十分顺利的，但应该改善的地方还有很多。从开始建设到现在，获得了哪些经验，依然存在哪些不足，我们一直在进行分析。在今年，我们希望以此为基础，提供质量更高的网络服务。我们希望提供将游戏、交流与网络活动相互联接起来的新型网络服务。

——经常有人议论不同国家之间“国民性”的不同，您觉得在日本与在韩国是不是应该沿着不同的方向前进呢？

Lee：不，我觉得在本质上是很相似的。没有必要进行太明显的区别，提供形式多样的网络服务才是最重要的。

——可是这样做的话，用户们很可能只把你们当成为数众多的网络门户的其中之一而已。你们准备用什么方法来凸显自己的独特性呢？

Lee：首先最重要的是，我们要准备让核心玩家以外的人也能轻松走进来的环境，也就是能让所有用户都感到很亲切而没有隔阂感的东西。如果忘掉了这个理所当然的前提，我们的网络门户就不成立了。例如，在以前的门户网站中，玩家们为了玩游戏，需要经过使用ActiveX来下载的过程，但这只是韩国自身的构想与做法。IE（Internet Explorer）在日本用户中的使用率比想象中还要低，把像ActiveX这种看起来很奇怪——当然，我们看起来可能并不觉得奇怪的东西装上的人就更少了。操作虽然简单，但在日本市场上，它可能反过来成了一种门槛很高的东西。

Nexon Japan经营的游戏（3）

洛奇（Mabinogi）

近年来在国内也很知名的MMORPG，由Nexon和DevCAT公司共同开发。本作以卡通渲染的游戏画面为特点，并非常重视表达"生活感"。





——我也没有用IE，想起要用ActiveX来可能确实觉得有点讨厌。

Lee：实际上我也不怎么喜欢那东西。（笑）对于网络读写能力平均水平较高的日本用户来说，这样想的人大概相当多。所以我们觉得，我们应该在自己提供的网络服务中改变这种模式。另外，我们还要让网页变得在Macintosh（Apple的代表PC之一）上也能进行最低限度的浏览。为了验证我们的构想，我们在一些网页上取消了ActiveX，结果登录人数比之前平均高出了30%以上。也就是说，比起刻意营造"特立独行"的东西，更应该想办法对应本地用户的具体需求，这样自然就能形成特色了。

——增加了30%！那么，现在的登录人数大约有多少？

Lee：登录者总人数大约在170万左右，其中《枫之谷》占了半数以上，大约在100万左右。根据推算，年内登录者总人数就会超过200万了。

——从公司社长自己预估的角度来看，这个数字是不是显得有点低了？

Lee：是啊，从数字上看可能是低了一点。（笑）但是，我们是一个提供网络服务的公司，最重要的部分不是累计登录会员数，而是同时连接数量和持续用户数量。我是考虑到这方面的状况才估出这个数字的。

——也就是说，将幽灵会员（登录之后就不再使用服务的人）的部分排除在视线之外，只重视提升长期稳定用户的数量对吧。那么，除了门户网站之外，你们在游戏作品上有些什么具体的措施呢？

Lee：这个嘛……在韩国，玩家们经常喜欢聚集很多人，享受集会游戏的乐趣，而日本玩家中习惯一个人或两个人等少数人游戏的比较多。我认为对这方面的重视是《魔法飞球（Pangya）》成功的原因之一。为了对应少数人的游戏模式，我们在麻将类游戏中加入了AI，只要有两名玩家就可以进行游戏，而不是非凑齐四个人不可。

——是吗？在网络麻将游戏中搭载AI可是相当少见的事呢。这些AI是自主开发的吗？

Lee：是的。在韩国有拥有AI模型的公司，我们和他们签订合作协议进行了开发。

——今后如果其它休闲游戏也追加像这样的变更，用户数量大概还会增加吧，像《实况台球（Billiard）》什么的。不过关于那个本质上是不是网络游戏的问题，这里就先不讨论了。（笑）但是，我觉得游戏系统的变更对于韩国的开发方来说是种很难表达的事情，您认为怎么样？

Lee：的确，如果只在韩国，想具体表达出国内不必要的机能及系统是很难的。但是Nexon除了在韩国、日本以外，还在中国、美国、泰国等地拓展业务，对于各地的地方特色及相关联部分的理解还是比较深入的。像刚才提到的供少数用户使用的麻将模式，我们也考虑在其它地区进行装设。

——韩国与日本的文化存在差异，这些差异反映在游戏中的情况应该也不少。让游戏的形式符合当地的文化特色，你们是这样想的吧。

Lee：是的。不仅是对游戏界面和操作性进行改善，也要让游戏中各部分针对当地特色进行改良。虽然只是一小步，但我认为这是非常重要的。目前韩国和日本的《枫之谷》已经被逐步区分成两个版本了。

——是这样啊……这个我还真不知道。

Lee：不不，游戏核心还是一样的，并不是完全变成了两部作品。只不过，在日本，我们加装了许多本地独有的系统。目前，我们采用的是将在各国追加的本地要素进行交互升级，这些细节对于争取用户的支持是十分重要的。

Nexon Japan经营的游戏（4）

枫之谷（Maple Story）

Nexon长年运营的横版动作型网络游戏，所有画面全部使用2D手法描绘。画面朴素清新，操作简单明快，是一款能令玩家产生怀念感觉的作品。



日本市场与道具课金制的亲和性

——在争取用户的问题之后，我还想问一问用户细分的问题。你们很注意让《枫之谷》和《洛奇》等游戏成为让年轻女性也能接受的网络游戏，在变更收费制度方面，你们也意识到这些了吗？

Lee：是的。比起月额课金制来，实行免费服务后用户的年龄层会降低，这个规律在世界各国都适用。休闲游戏正在成为大趋势，我们对付费制度进行变更，也是为了顺应这个趋势而准备的一种对策。女性用户对游戏的认识方法和接触方法与男性不同，重视交流的人更多一些。在开发以女性为主要用户群的游戏时，追加社会化的网络交流要素是一种很有效的手段。

——这是为符合市场状况而进行的变更对吧。根据日本市场上一般的统计结果，高中生和二十代后半是网络游戏用户的高峰年龄层，你们公司作品的主要年龄层与此有没有区别？

Lee：在我们公司经营的作品中，是将用户层当作课题来考虑的。20代后半涵盖在《洛奇》的用户群范围内，但对于高中生的年龄段来说，16岁前后各存在一个不同的峰值。15岁之前的玩家会比较喜欢《枫之谷》，16岁之后的玩家则比较喜欢《天翼之链》。15岁正中的玩家似乎没有什么恰好对应的游戏，但用对应年龄层稍大的游戏可以基本涵盖住。

——原来如此，对于年龄较低的用户也确实地进行了对应。不过我有一个比较朴素的疑问，道具课金制的商业模式对于这些年龄层的玩家也能成立吗？

Lee：是的，完全成立。不过，如果只算实际进行付费的玩家，年龄层当然会提高的。

——啊——我明白了。“用户年龄层”和“付费年龄层”完全是两码事。

Lee：正是如此。

——现在各家厂商都在日本采用道具课金制，您认为这种做法与日本的市场状况相符合吗？

Lee：我认为是相符合的。道具课金制的实行状况会受国家经济水平的影响，而日本现在是世界上网络用户人均课金额最高的国家。同时，与“点卡”支付占比50%以上的美国不同，日本用户普遍使用的是信用卡和便利店结算等更为方便的支付方式，这种支付的便捷性也是与日本市场相符合的一个原因。

——这样说来也对，这确实是道具课金制赖以生存的重要因素之一。那么，从厂商的角度来看，道具课金制的好处具体都有哪些呢？

Lee：具体来讲，道具课金制有两大好处。第一个好处在于市场层面，“免费游戏”的概念能起到很好的广告效果。另一个好处是，玩家们可以根据自己需要的量，确实购买到自己想要的东西。后一个好处很柔软地对应了用户需求，因此在日本是非常有效的。

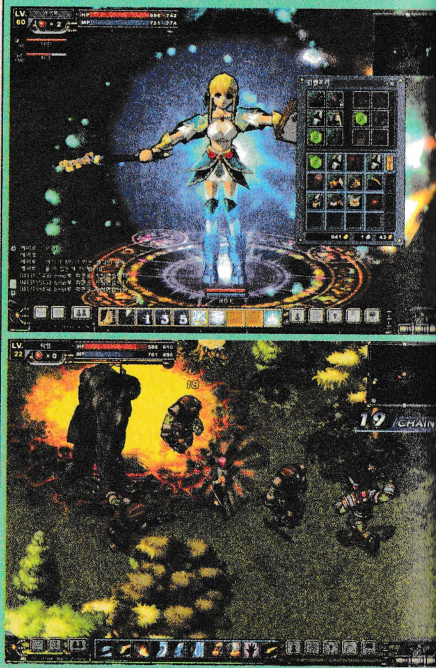
——但是，对于那些在开发阶段没有考虑到对应道具课金制的游戏来说，在实行付费制度转移时会不会对游戏系统和游戏平衡造成破坏呢？

Lee：在系统方面确实存在问题。例如，《洛奇》在开发时就考虑到了实行道具课金制的问题，转移进行得非常顺利，反过来，《天翼之链》必须重新进行道具课金系统的开发与构筑，转移进行得非常困难。另一方面，关于游戏平衡性的问题，其实并不是出自销售装备和道具的行

Nexon Japan经营的游戏（5）

露尼亚战记（Lunia War）

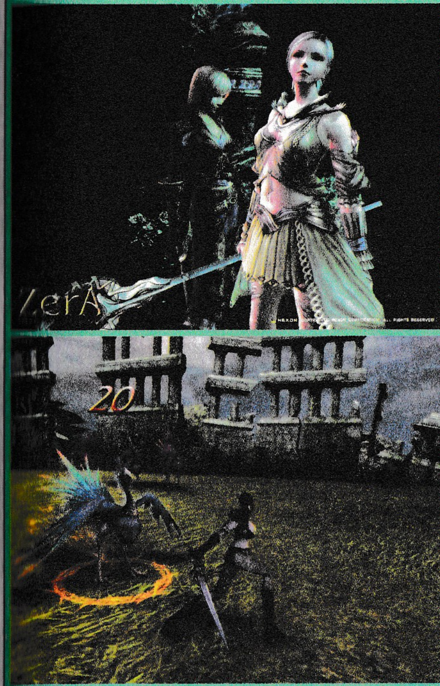
Nexon进军世界网游市场的新锐作品，开发中意识到了街机对战游戏的要素，力图创造出介乎于MMORPG和休闲游戏之间的新型游戏感觉。



Nexon Japan经营的游戏（6）

ZerA（ZerA）

Nexon自行开发的幻想风格MMORPG，于2005年6月发表。本作继承了Nexon历代作品中是动作性的特点，美丽的即时演算图像也非常引人注目。



为自身。如果游戏本身没有意思，不管出售多么方便的道具玩家也不会买你的账，如果卖出了没怎么考虑游戏平衡性的道具，玩家们就会作出敏感的判断，进而越来越疏远你的游戏。

——商业模式与玩家的数量没有什么关联吗？

Lee：是的，因为日本的玩家们为有价值的东西支付费用并没有什么抵抗情绪。MMORPG总是给人留下一种“需要花费大量时间”的印象。当为了让玩家们尽快进行游戏而出售使游戏中获得经验值提升的道具时，肯定会出现一些“不公平”的批判。表面上看起来我们好像满怀信心地在宣传，其实内心里相当忐忑不安。（笑）但是真的实行之后，在日本反倒获得了好评。当然，我认为定额课金的商业模式也可以成立，因为游戏的质量并不是由商业模式来决定的。

——那么反过来说，你觉得什么样的游戏和道具课金制的亲和力比较高呢？

Lee：带有收集兼比赛性质的游戏，比如在线卡片游戏等应该是很有效的。但是无论是什么游戏，如果只用游戏内通货就能拿到游戏内所有的要素，或者说不花钱就玩不下去，那势必引起招致玩家反感的逆效果。在应该实行的做法上，我认为在“不花钱也能正常游玩，但花了钱之后游玩能变得略微轻松一些”这种可供玩家选择的部分上，需要进行非常精准的平衡调整。

今年年内的展开与新动向

——网络游戏经常被认为是一种和时间“较劲”的东西，但实施了道具课金制后，网络游戏开始变得和钱包“较劲”了。在这方面，您是怎么考虑的呢？

Lee：实际上，我觉得时间和金钱是相互联系的。对于玩家来说，总是只想在最喜欢的游戏上花钱，这个规律在过去和在现在都没有变化。只是，用户自身的状况在逐步发生变化，人机对话的形式也在逐步发生变化，各种各样的商业模式都在慢慢建立，拓展出了广阔的可能性。我想在这方面，今后还会进一步发展的。

——提到“多种多样的商业模式”，我想到了，《ZerA》的状况怎么样了？何时在韩国以外的国家实行运营？这款游戏的人气相当高呢。

Lee：听到这个我觉得很高兴。这款游戏是今年2月15日在韩国进行β测试的，我们当前最大的目标还是在韩国实现稳定的网络服务。等这部分工作步入正轨之后，我们会在中国和日本等地实行市场拓展的计划。这款游戏从一开始就有多国展开的构想，而且在迄今为止经验的基础上,对跨国服务的建设工作也会完成得比以往

更快。我想，这段时间不会太长的。

——也就是说我们无论如何也不会马上和它见面了。这稍微有些令人遗憾。

Lee：请不要这样说。（笑）像刚才所说的一样，我们总是在韩国国内尝试引入新型的付费制度。出于这种原因，我们要在韩国看到市场反馈的结果后再向其它国家发展。至于同样的付费制度是不是会原样引入别的国家，现在还不好说。今年，我们除了进行着实的网络建设外，也带着挑战的精神在不断进军。这一年中我们推出的新作就有《ZerA》《露尼亚战记（Lunia War）》和《跑跑卡丁车（Kart Rider）》这三款。

——我试了一下《露尼亚战记》，绘画风格非常接近日本网络游戏，就算日本玩家也不会感到有什么不协调。虽然您提到的每一款游戏我都非常感兴趣，但已经没有时间了。那么，请为我们的读者说几句话吧。至于那几款游戏，以后有机会我还要详细和您聊的。

Lee：向各种各样的游戏形式、游戏类别和商业模式挑战，就是Nexon公司的历史。我们今后也会积极听取用户们的意见，忠实于"网游厂商应当做的事情"来提供服务，力争领导网络游戏市场。还请多多关照。

——谢谢。

后记

以冷静的目光俯瞰各国市场，在坚实的用户调查基础上调整对策，行动虽然没有多大排场，却实实在在、一点一滴地争取着用户们的好感。这是当前Nexon公司采取的商业策略。此外，对门户网站的建设方针，对休闲游戏潮流的敏感应对，对新作展开进行宣传攻势等等，准确按照"因地制宜"的原则迈动着自己的步伐，这的确是当前网络公司应当具有的市场形象。

当前，世界网络游戏市场存在着比较严重的"泡沫"现象，中国也不例外。对商业模式的慎重思考，是国内网游开发商与经营者必须关注的重要问题。Nexon在日本市场付费制度上的思考可能并不适用于我国，但思考的过程却具有相当大的典型性。采用哪一种付费制度，建立什么样的游戏品牌，希望对今后的市场造成怎样的影响，这些都是商家头脑中必须时刻存在的问题。对于起步艰难的中国网游来说，根据本国具体情况制定策略是必须具备的素质之一。掌握这种审视的目光，对于中国网络游戏向着商业化之路稳步发展具有非同寻常的意义。

Nexon Japan经营的游戏（7）

跑跑卡丁车（Kart Rider）

同样由Nexon自行开发的著名休闲网络游戏，曾经在韩国本土获得过半年间人气最高网游的美誉，这款作品也进入了我国，获得了各方的关注。





游戏史料馆

《召唤之夜》——具有深邃传承的童话



编者的话

人们对知识的探求可以多样，但终究不能"无所不知"；玩家对游戏的涉猎可以广泛，但终究不能"无所不通"。每一款作品的设定都包含着制作者们的匠心，但想了解所有游戏的精彩，一个人的力量实在过于有限。我们开设这个专栏，对著名游戏作品进行详细的背景介绍，就是希望那些经典的设定能留在玩家们的心中，让它们独有的魅力长久保持下去。想成为游戏"杂家"的玩家不妨逛逛这个"史料馆"，相信您定能从中得到一些收获。

那么，"史料馆"的第一份资料，就从拥有长久历史与稳定爱好者群体的《召唤之夜》系列开始吧。

《召唤之夜》系列关键词解说

《召唤之夜》乃是BANPRESTO的主打系列之一，该系列从第一作起便得到了不少赞扬，独特的召唤系统、较高的难度设定和出色的剧本是这部作品令玩家们大呼过瘾。“萌”到极点的人物和可爱的召唤兽设计是这个系列最大的卖点之一，而这些都要归功于饭塚武史先生的高超画技。

从第一作到现在，《召唤之夜》已经发售了七作。这七部作品分成两种形式，其中三作是系列正统的S・RPG，另有三作是称为《铸剑物语》的A・RPG系列，还有一作是外传性质的A・RPG。无论哪种系列都有它出色的游戏性和创意，好了，让我们来一起了解这充满幻想韵味的《召唤之夜》世界吧。

《召唤之夜》的世界观

圣地riinbaumu（リインバウム）

这个世界就像下面这张图一样，以riinbaumu为中心，周围由四个异世界包围着。这四个异世界分别是：

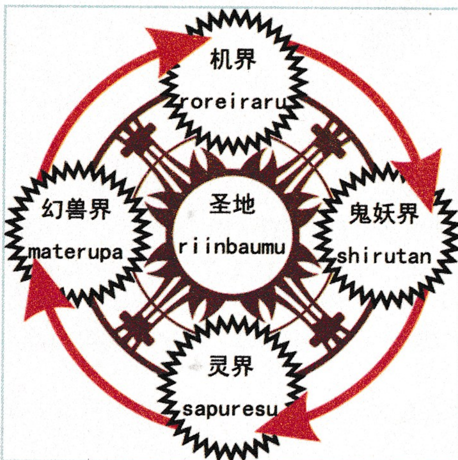
被机械和废墟所支配的钢之世界“机界”roreiraru（ロレイラル）

鬼神、龙神和妖怪阔步前行的“鬼妖界”shirutan（シルターン）

存在着天使、恶魔和幽灵的“灵界”sapuresu（サプレス）

幻兽、半兽和亚人类居住的自然世界“幻兽界”materupa（メイトルパ）

而riinbaumu则是这四个异界派生出来的一个世界。有人说这是被选中的高洁灵魂集会的地方，也有人说这是失去转身价值的灵魂徘徊的地方。



现在，riinbaumu已经张开了结界，完全断绝了跟异界的交流，若要叫出异界的东西的话，除了用召唤术外别无他法。

riinbaumu的历史

很久以前，riinbaumu所拥有的魔法力早已令异世界的人虎视眈眈，不久，他们便开始对这片大地进行侵略。其中，“灵界”的大恶魔梅鲁基托斯率领的恶魔军团的攻击最为猛烈。但是，丰穰天使阿鲁米妮以自己的躯体将恶魔军团封印了起来，riinbaumu才没有落到恶魔的手里。

虽然恶魔们被成功封印，但此后riinbaumu也陆续受到各异界的侵略，人们没有办法对抗异界的强大力量而陷苦战，不过，“那些人”一登场便使战局发生了变化。当地人称那些人为“艾鲁哥（エルゴ）”，他们把从异界来的侵略者送回原处的“归还术”教授给了当地的人们，此术是“召唤术”所派生出来的。就这样，人们得到了跟异界居民对抗的手段。不过，单靠“召唤术”还是不能终止跟异界居民的战争，若要令riinbaumu恢复和平没有“艾鲁哥之王”登场是不可能的。

最后，跟鬼妖界、灵界的战斗终于打上句号，riinbaumu也恢复了平静，而终止这场战争的则是一位使用有点奇怪的召唤术的青年。

他的召唤术和其他人使用的“用魔力强迫召唤兽服从”的召唤术不同，是与召唤兽心灵相通，请求召唤兽合作的，之后也不需要使用自己的力量。

由于那种能力，青年被艾哥鲁们称为“誓约者”，受到人们的尊敬。他能用这种力量制造强力的结界，成功地半永久性阻止了异界人的进入，给riinbaumu带来了和平。

因为这个功绩，青年被称为“艾鲁哥王”，战后被人们推举为riinbaumu的统治者。只是，随着时间的流逝，王家的力量会逐渐削弱，拥有力量的召唤师派系产生各种各样的疑虑，并使新的纷争渐渐显现。

召唤术

是riinbaumu新发展的一种魔术，能够唤出跟riinbaumu相连的“机界”“鬼妖界”“灵界”“幻兽界”这四个异界的任何对象。唤出的对象有生物（人、兽），非生物（武器、机械），灵界生命（天使、恶魔）等等，使用这种魔术的人被称为“召唤师”。



召唤师

现在的riinbaumu存在着两个召唤师组织，分别称为“苍之派系”和“金之派系”。前者是以召唤术来探求世界真理的高学术性集团，而后者则是以召唤术来追求现实的利益，是一个与社会连接的团体。不过，还有少数的召唤师是不属于任何组织的。

召唤术的仪式

召唤术的基本原理其实很单纯，就是对“召唤石”注入魔力后形成一条通往异界的通道，然后以咏唱咒文的形式喊出召唤对象的名字。

召唤术并没有传给一般人，因为召唤石是召唤师的家传之宝。只要用上述的基本方法再加上复杂的仪式来使用召唤石，便能对召唤对象进行大规模的实体化。

此外，为了能召唤出新的对象，一定要进行“誓约”仪式。

真之名和誓约

每一样召唤物都有其“真之名”，在“召唤术”中知道“真之名”的话就可以用最小的魔力引出召唤物的能力并驱使之。召唤师为了寻找“真之名”就需要研究异界，这个研究结果产生出的方法，就是称为“誓约”的契约仪式。

要举行这个仪式所花的时间很长，需要进行大规模的准备，还要有庞大的知识和集中力作为基础。也正因此，新的召唤术总是不能诞生。

召唤时，仪式召唤师会根据“誓约”叫出召唤对象的名字把召唤对象呼出并驱使之，但如果叫错名字，术者力量就会逆流，法力尽失，最恶劣的结果是令术者死亡。

同一召唤对象需要多次重复“誓约”来试验其名字，直到找到该对象的“真之名”为止。召唤师们会向后一代传达已经发现了的召唤物的“真之名”，继承了“真之名”的召唤师就能以最小的魔力来使用召唤术。

召唤石

在大规模的召唤术中，“召唤石”是一种必不可少的魔石。这种魔石原本只是一种存在于矿脉中的原石，被挖掘出来后召唤师会用高价进行大量购入（专门为了这个“副产物”而经营矿业的人也不算少），所以一般不对外流出。



然后用特殊的精炼法对其进行打磨，魔石最后会变成四色宝石，各自对应着四个不同的世界，这是在不同的世界间通行时必须用到的。

固定对应召唤物的结果

用召唤石召唤出的对象，召唤师是无法将其送回原世界的，只有活动能量用完后才能靠自己的能力返回原来的世界。由于这个原因，大部分的召唤对象都会遵从召唤师的命令。而不喜欢听召唤师命令的被召唤出来后会自己逃跑，直到召唤师死后也无法返回原世界，这种东西称为“失败型”。

“失败型”总共分成三个种类，一种是作为这个世界的居民生活着，第二种是因为野性化而成为了这个世界的怪物，第三种是作为奴隶在这个世界度过悲惨的一生。

因为有这么一层障碍无法突破，誓约者基本都在完成目的后立刻将固定的对象送还。不过没有意志的武器不在此例，因为召唤的武器只有在召唤师手中才会实体化，别人无法使用。很多召唤师因为不擅长武器作战，也就不怎么研究武器的召唤。

下面，来回顾一下《召唤之夜》的历史吧！

召唤之夜

有“光辉”但不耀眼的第一作

- ●机种：PS
- ●发售日：2000年1月6日
- ●类型：S・RPG
- ●角色设定：饭塚武史



概念背景

“riinbaumu”是个曾经被称为乐园的世界，充满魔力的大地为一切生物带来了丰富的资源，但是这也意味着，异界的侵略者们一直对这片大地虎视眈眈。

为了与强大的破坏力对抗，riinbaumu的人们研发出了两种魔术,那就是“送还术”和“召唤术”,于是便使用这两种魔术来迎击异界侵略者。终止这场战争的却是一位会使用“召唤术”的青年。这位青年被称为“誓约者”，他用强大的“世界意志”之力张开了结界，把异界侵略者完完全全地放逐出了riinbaumu。

但是，为了打退外敌而使用这种力量，会逐渐伤害到自己的同胞。

有了人们因妖魔们传播的恶德而互相争斗的事实，riinbaumu便成了与乐园无缘的世界。

然后，riinbaumu向我们生活的地方发出了微弱的呼唤。

“谁，谁来救救我……”

原本无法传达的声音被一位学生接收到了。与此同时，“召唤术”的光辉穿透了各个世界的墙壁，这位学生便被神秘的声音召唤到了riinbaumu世界。

游戏中的主要角色们



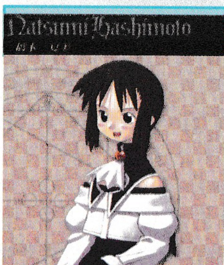
新堂勇人

无论何时都会积极向前看的少年，有着“如果自己不行动命运就不会发生变化”的想法，积极、单纯的性格令他得到不少朋友，但是在恋爱方面，他的精神还只有小孩子的程度。



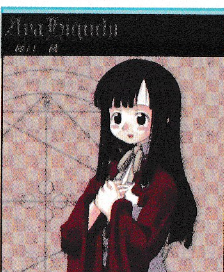
深崎藤矢

对所有事物都看得很现实的少年。虽然交往的朋友都不坏，但都不太会社交礼仪，有轻视同辈的观念。



桥本夏美

对未来十分乐观的少女，喜欢社会交际，有时候会有点“多管闲事”。她对于自己是女性感到很不满意，一直憧憬着男士们社交活动中的仪态。



樋口绫

不喜欢把自己跟周围事物作对比的少女，认为命运就是命运谁都无法改变，但是，对理想却有着顽固的一面。

《召唤之夜（以下简称SN）》第一作是BANPRESTO公司在2000年推出的。和《机战》相似，《SN》是一款S・RPG，游戏以章节构成，每一章分成“冒险”和“战斗”两大部分，每完成一个章节便会自动进入下一章节。从第一作开始，《SN》就以新颖的系统和可爱的召唤兽吸引了大批玩家，这个系统一直继承到了以后的续作里。

在冒险部分中，主人公在大地图上移动到要去的地方。这个部分的自由度是相当大的，只要是以前曾经去过的地方都可以再次前往，甚至发生战斗。出现“EVENT”标记的则是继续发展剧情的地方。街上除了对话外还能到商店处整理装备。故事随着对话进行，和特定NPC的交谈中，可以通过选项令对方成为同伴。

“正统《SN》中必定会出现迷你游戏”是系列的一个传统，而这也是从第一作就开始的。游戏中特定的地方会有迷你游戏供玩家游玩，这些迷你游戏对游戏进行毫无影响，但却能获得金钱和道具。

在战斗部分中，开始时先要选择出击单位，这也是与《机战》相似的设定。

《SN》最大的特色就是召唤术和召唤兽。召唤术是主人公的特殊能力，召唤兽则是各种武器道具跟不同颜色的召唤石组合而成，如果组合失败就会令自己受伤，但不尝试又不能组合出新的召唤兽。因此，如何使用能左右战斗的局势的召唤兽就变成了很讲究的事。

和其它S・RPG不同的是，《SN》不能在战斗中升级，而是只能在战斗胜利后用获得的经验点数来提升各人物的级数。升级时可以自由选择强化哪一项能力，还能习得新的特殊能力，并会对称号造成影响。

《SN》的另一个特色系统就是“夜会话”。在各章的最后可以选择和同伴进行对话，这些对话还能影响到故事的发展。

客观来说，《SN》第一作在我国的知名度并不是很高，很多玩家都忽视了这款作品。加上发售当时恰逢PS的软件高峰，这款游戏虽然获得了一部分固定玩家的支持，却渐渐被更多的玩家所忘却了。由于本作的剧情中存在很多未解释的疑点，当时被各方认为是一款“肯定会出续作”的作品。

召唤之夜2

使系列成为经典的名篇

- ●机种：PS
- ●发售日：2001年8月2日
- ●类型：S・RPG
- ●角色设定：饭塚武史



概念背景

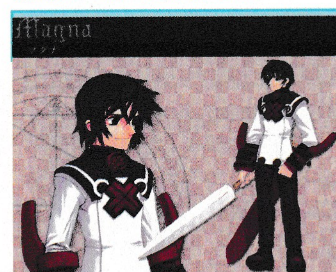
在异界侵略者被放逐出riinbaumu之后很久，陷入争斗之中的人们使世界再一次陷入动荡的局面之中。

在一个遥远的地方，圣王国领地边境之街发生了“无色的派系之乱”事件。一年后，圣王都塞拉姆（ゼラム）获得了“苍之派系”的培养设施，紧接着便诞生了一位召唤师。

这位年轻的召唤师被赋予了“视察之旅”的任务。但其实，这个任务是王都中某些人为疏远这位召唤师而将其放逐的阴谋。年轻的召唤师知道这一切，但他并没有垂头丧气，而是将目光望向了前方。

于是，这位召唤师的冒险之旅就这样开始了。

游戏中的主要角色们



马古纳「男主人公」

“苍之派系”的召唤师，为了试验自己的力量而到各国进行视察之旅。



桃乐丝「女主人公」

“苍之派系”的新召唤师，在视察之旅的途中被卷进各种事件之中。



尼斯迪

“苍之派系”的一员，主人公的前辈。表面上作为监督角色跟主人公一起旅行，但其实另有目的。



阿美鲁

在村中被村民们奉为圣女的少女，是个能体谅祖父和双生兄弟的善良女孩，擅长料理。跟主人公有着不同寻常的关系。

史料点评

和前作相隔了2年零5天后，《SN》的新作《召唤之夜2（以下简称SN2）》面世，成为PS末期的大作之一。本作凭借2CD的容量，强大的声优阵容，出色的剧本等多种要素，吸引了一大批新玩家。

本作的流程足够长，章节数也在20以上，游戏难度也适到好处，令玩家们玩得非常尽兴。绿川光、置鲇龙太郎、草尾毅、野田顺子等大牌声优的演出为本作增色不少，听着自己喜欢声优的声音来看剧情完全是一种享受。本作的人设也比前作有一定进步，在保留了清新可爱风格的基础上，更加重视内涵的塑造，彻底脱去了“幼稚”的感觉。

本作继承了前作的绝大部分系统，如自由行动、召唤兽合成、夜会话等。在保留大受好评系统的同时，本作也加入了新的要素，主人公选择由前作的4人选择改为2人选择，但同时可以选择属于自己的护卫兽。召唤兽大部分都是全新的，召唤术的表现也更加华丽，强力召唤兽的攻击画面非常震撼，最强的S级召唤兽甚至用了动画来表现。例如“鬼妖界第九护龙”的攻击画面，在攻击同时配上了日本古典风格的背景音乐，令人在一瞬间将所有注意力都集中到了电视屏幕上。虽然只有短短几秒钟，却实在叫人难以忘怀。

游戏的战斗系统基本也是继承前作，并没有什么重大的改变，地图设计倒是精致了不少。各角色增加了“特殊待机类型”指令，可以在里面选择“防御”或“反击”，将S·RPG中基本的战术运用导入了系列之中。

这一作中的“夜对话”不单影响剧情，还会影响到结局。随着故事的发展和分支选项，本作的结局数达到20多个，而且，满足其中某一个结局条件后，还能进入通关后的隐藏模式“番外篇”。

实际上，很多《SN》的忠实拥护者都是从二代开始接触这一系列的。作为PS最后时期的名作之一，这部作品将不少喜欢S·RPG的玩家带向了下一个世代。不过，PS时代虽然已经过去，但游戏中的剧情仍然没有最后完结，而是延续到了PS2的续作上。

召唤之夜3

承前启后的新世代之作

- ●机种：PS2
- ●发售日：2003年8月7日
- ●类型：S·RPG
- ●角色设定：饭塚武史



概念背景

故事是从“圣王国（一、二代的舞台）”与“旧王国（在二代中登场）”并称的“帝国”中开始的。

主人公原本是帝国所属的人，放弃了帝国中拥有杰出地位的军职后，成为了一位少年（少女）的家庭教师。

对于学生来说，士官学校是升学的目标。主人公带着学生从帝国乘船到地方都市的途中被不明来历的船袭击，混乱中，两艘船在突然发生的暴风雨中被不可思议的光芒带走了。

当主人公醒来后，发现自己躺在沙滩上，而自己的学生正被凶恶的召唤兽袭击。当主人公正要去救学生的时候，一个神秘的声音响起。

“要救他（她）的话，就先把我的力量解放出来吧。”

虽然不明白是什么意思，但为了救学生，主人公惟有遵从。就在主人公拔剑之时，剑中发出了一股强大的力量。而那光辉，和把主人公们引导至此的不可思议之光完全相同。

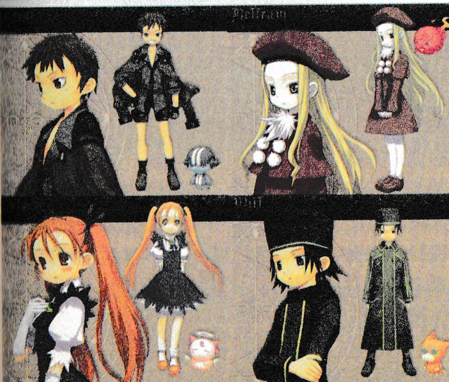
游戏中的主要角色与集团

主人公——家庭教师



原帝国所属的军人，不知不觉间获得了神秘而又强大的拔剑能力。通过跟学生以及朋友们的接触，原本只有三流水平的教师晋升成了一流的指导者。

学生们



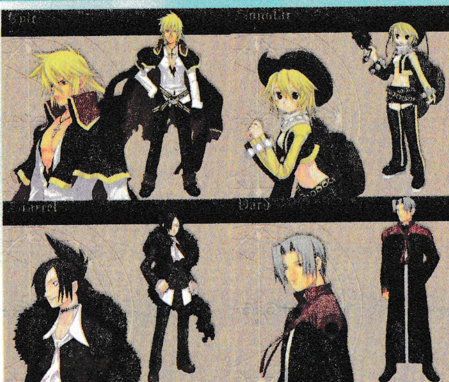
主人公的学生共有四人，他们的目标就是成为最好的帝国军人。不过，他们各有各的烦恼。虽然作为新任家庭教师，主人公还面临着各种各样的困难，但如果进行了足够的了解,主人公与学生是一定可以心意相通的。

鬼妖界集落——风雷之乡



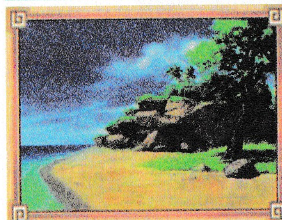
由九魔（キュウマ）担任鬼妖界的护人，鬼姬美丝美（ミスミ）为长。风雷之乡被神社和井户、田地、木做的房屋等、以及鬼妖界永远不变的美丽风景所包围。这里居住着鬼神的末裔“鬼神族”和各种各样的妖怪，与幻兽界集落——尤克里斯村一样，这里可以说是真真正正的村落。

凯尔海盗团（カイル海賊団）



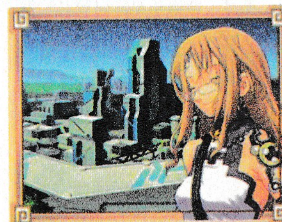
他们便是袭击主人公乘坐的客船的海盗。带着“来者不拒，去者不追”的主义，寻找没有去处的人们并相互聚集成为一家。现任首领凯尔（カイル）已经是此海贼团的第三代继承人。

被遗忘的岛屿



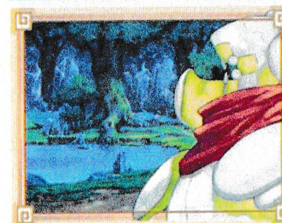
这个没有显示在地图上的岛屿原本是一个无人岛。但当此地所隐藏的魔力被发现后，这里被“无色的派系”当做了召唤术的实验场。

机界集落——拉多利克斯（ラトリクス）



机界集落的领导人是护人阿尔迪拉（アルディラ），此外还存在着大量的机界召唤兽，其工作任务就是补给和修理设施。此外，这里还有物资的生成机械设备和发电设施、通信设备等，无论从外观还是机能上，拉多利克斯都是这个岛中最优异的存在。

灵界集落——狭间的领域



由护人法尔杰恩（ファルゼン）担任统率工作。

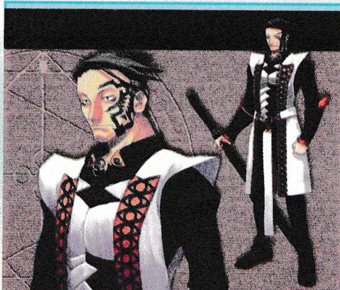
在阴暗的森林中，存在着积蓄有魔力的巨大水晶的结晶体。虽然白天寂静又冷清，但当荒野受到月亮光辉的照耀时，灵界的召唤兽们也开始了它们的骚动。

幻兽界集落——尤克里斯村（ユクレス村）



护人雅茨法（ヤツファ）为村长。幻兽界的召唤兽们就生活在这个村。集落以存在于尤克里斯村的大树为中心，中心区是村中居民最多，同时也是最热闹的地方。这里的居民以亚人（兽人）和妖精为主，享受着自然带来的恩惠，悠闲自在地过着每一天。

帝国军





阻挡主人公去路的帝国军，主人公已开始对于自己将和帝国军发生的纠葛一无所知。不过，帝国军虽然是敌对的势力，队伍中却尽是一些有趣的人。

无色的派系





企图用召唤术来构筑新世界的召唤师团体，这个派系对本作的故事造成了深远的影响。团体中的每个人都怀有各自的思想与抱负。

加奇尼海盗团一伙（ジャキーニ一味海賊団）



快乐的加奇尼海盗团一伙，与凯尔海盗团是敌对的。

其他相关人员



在故事中起着穿针引线作用的各种角色，这些各具特色的人物也是《召唤之夜》系列最大的魅力之一。

史料点评

PS2上的首款《SN》就是《召唤之夜3（以下简称SN3）》。在PS2的强大机能之下，《SN3》的画面和系统在当时看来堪称完美，清新的画面，优秀的人设，较高的难度，成熟的系统，华丽的声优阵容等让《SN3》达到了系列的最高水准。角色设计比前作更加优秀，主人公不再是小孩，而是潇洒的年轻教师，不过可惜的是，主人公的角色还是没有配音。

本作中的剧情可谓“峰回路转”，故事背景设定在前作《SN2》之前，主人公的命运从被海盗袭击开始，到加入海盗团和帝国军对抗，再到最后和帝国军一起对付无色之派系。故事在正传中并没有结束，留下的隐藏剧情在隐藏模式“番外篇”中得到继续。

这一次的流程以“话”为单位，虽说大致步骤和前两作一样，但只要满足了一些隐藏人物加入的条件，便会在特定话数的“夜对话”后出现外传剧情，外传剧情完成后，这些隐藏人物就能正式加入，然后再进入下一话。

本作中取消了前作中受到好评的“护卫兽”系统，取而代之的是全新的“学生育成”系统。也就是说，这次主人公最重要的使命就是教育所选择好的学生，让其不断成长。另一个比较有意思的系统就是召唤兽养成系统。主人公可以用在战斗中获得的“罐头”给召唤兽吃，令其不断升级，同时，召唤兽的特殊能力也会随着级数上升而增加。

战斗系统中增加了很多新要素，包括满足特定条件就能获得的“PARTY能力”，限制级数过关的“BRAVE CLEAR”模式，大大增加了游戏的难度，使本作更加具有挑战性。前两作中不能破坏的障碍物在这一作变得可以破坏了，战场上还设置了召唤石宝箱，所拿到的召唤石属性会根据宝箱上显示的颜色来决定。本作的召唤石除了能合成召唤兽外，还能用来玩老虎机——这一作中的迷你游戏。

本作的角色增加了“固有特殊能力”，例如主人公的“拔剑觉醒”，凯鲁的“必杀一击”等。“特殊待机类型”也追加了“魔抗”、“俊敏”、“见切”等，战术的细分更加明确。

召唤兽方面，除了主人公召唤使用的可爱召唤兽外，大多都重新设计过，但也有些老脸孔保留了下来，如鬼神将，金刚鬼等。本作中增加了特定两人合作使用的“协力召唤”，如主人公和学生的召唤术，美丝美和鬼妖界护人的“天罗万丈”，玛鲁鲁和也法的“圣兽之怒”等，且都是大威力的召唤攻击。还有一个有意思的细节，有一些召唤兽在进行重新命名后能力会上升。

本作中的“夜对话”和结局同样非常丰富，还包括有隐藏结局在内。在满足特定条件后进入的“番外篇”中，前作的角色将会登场，并且和成长后的学生一起将魔王封印。学生使用“拔剑觉醒”的样子只能在这里看到，只是没能收录到图鉴里有点可惜。

总的来说，《SN3》是一部承前启后的作品，既将系列的优秀之处成功延续到了新主机上，又对系列的背景与世界观进行了一定的总结。从发售日期可以看出，本作基本上是和掌机上的《铸剑物语》系列平行开发的。《SN》系列从这时起，开始向着多元化的方向发展。

召唤之夜——铸剑物语

另辟河山的全新《召唤之夜》

- ●发售日：2003年4月25日
- ●机种：GBA
- ●类型：A·RPG
- ●角色设定：大塚真一郎



概念背景

这里是异世界riinbaumu，浮在海上的是剑之都市waisutaan（ワイスタアン）。这里正举行着大型活动，就是作为锻冶师的最高称号“锻圣”的淘汰赛。

主人公的父亲，就是3年前死去，并且拥有“黑铁之锻圣”之名的锻冶师,主人公梦想着自己能在这里获得大赛的冠军,于是便成为了锻冶师。只身一人锻造武器的主人公需要一个能成为锻造搭档的护卫兽，于是便开始进行召唤，令人惊讶的是，召唤出来的护卫兽居然曾经是父亲的搭档。“我要成为像父亲一样的锻圣。”主人公和护卫兽做出了约定。从这一天开始，锻圣便成了主人公和护卫兽的最高目标。

根据师父的指示，主人公为了寻找制作武器的材料四处奔波。在途中，主人公遇到了和自己一样是锻冶师的沙纳雷（サナレ），也是主人公的第一个锻冶师朋友。

锻冶大赛的淘汰赛开始了，主人公的首战对手也决定了，他就是“金之匠合”的锻冶师切贝斯（チェベス）。带上第一次锻造的武器，主人公最后战胜了切贝斯。然而在战斗中，主人公得知了锻冶师必需知晓的三个重要誓约。

“勇者的意义究竟是什么”，主人公被这样问到。在追赶父亲足迹的冒险中，主人公经历过和riinbaumu勇者（《召唤之夜》一代的主人公）的相遇，才真正明白了勇者的意义。

游戏中的主要角色们



克龙「男主人公」

是个个性老实但凡事都向前看的少年。像三年前死去的父亲一样，梦想成为最高级的锻冶师。父亲是七锻圣中的一人，有“黑铁之锻圣”之称，超越自己的父亲对主人公来说压力沉重，但同时，这也成了他的原动力。

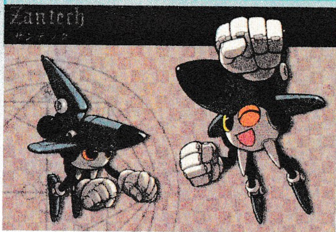


布拉蒂「女主人公」

性格开朗，容易随意行动的女孩子，像三年前死去的父亲一样，梦想成为卓越的锻冶师。父亲是七锻圣中的一人，有"黑铁之锻圣"之称，虽然她已经记不起父亲的样子，但依然义无返顾地踏着父亲的足迹前进。

护卫兽

这些护卫兽曾经是主人公父亲的护卫兽，如今受到主人公的召唤而来到他（她）的身边。



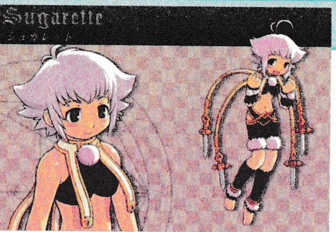
扎迪克

机属性的护卫兽。它不会说人类语言，但因为和主人公是好朋友，无论在什么情况下都会理解并支持主人公。所说的语言是普通人听不懂的特殊语言。



拉修

鬼属性的护卫兽，原本是年轻的鬼王。虽说"年轻"但其实年龄已经超过百岁了。有点嘴上无德，但内心里却总是为主人公着想。



珠加蕾特

灵属性的护卫兽。扎布雷斯的妖姬，自称主人公的未婚妻。曾经表示过要当前主人的妻子，但实际上本人却完全没有结婚的打算。见到主人公之后，完全被主人公的魅力所吸引。



克迪

兽属性的护卫兽。它的智力跟狗一样，虽不习惯人间的生活，但对主人公和周围的人很友善，叫声是"kuti（クティ）"。

史料点评

《铸剑物语》是《SN》系列转战GBA的第一作，游戏类型进行了大幅度的转变，从以前的S・RPG变成了传统式RPG，人设也不再是饭塚武史。本作继承了《SN》系列的世界观，以"创造武器"为主题。本作的流程主要分为"行动"、"锻造"和"战斗"三大部分。

行动部分就是由玩家控制的主人公在海上都市自由行动。首先选好主人公后，然后再选择护卫兽，四处行动跟市民对话来发展剧情。锻造部分是本作的最大特色，玩家需要用收集回来的道具材料来锻造出最强的武器。武器锻造要在工房中进行，按照"秘传"中武器制作方法所说的道具和4种矿石锻造而成。武器分为剑、长枪、斧、拳套和钻5类，总共有150种以上，护卫兽是作成最强武器的得力助手。本作是《SN》有史以来第一次采用手动控制的战斗方式，武器的节奏和属性等作战方法有着千差万别。遇敌方式是经典的"踩地雷"，在洞窟等迷宫中遇到敌人便开始战斗。战斗时除了使用武器外还得依靠护卫兽，护卫兽可以使用攻击魔法、防御魔法和道具。

在本作的战斗中,武器种类的选择非常重要。锻造出来的武器是有耐久度的，在战斗中一旦被对手弄坏了武器就等于认输，所以在战前一定要留意一下武器的耐久度，在持久战中尤为重要。

GBA上的《铸剑物语》是厂商基于创新思想上的大胆尝试，虽然很多系统都不算完善，但基于系列平易近人的一贯风格与独特的养成系统，本作迅速建立了独自的玩家群体。在接下来的两年中，BANPRESTO再接再厉地为《铸剑》推出了续作，且游戏平台都是GBA，这充分说明了本作的魅力。值得注意的是，《SN》第一代的4位主人公在本作中客串登场，这不能不说是厂商拉拢老玩家的一种心计。

召唤之夜——铸剑物语2

掌机方向上的"正统派续作"

- 发售日：2004年8月20日
- 机种：GBA
- 类型：A・RPG
- 角色设定：大塚真一郎



概念背景

故事从峭立在悬崖上面的小村庄开始。主人公就是住在村庄里的15岁见习锻冶师，年幼的时候就失去了父母，后被父亲的好友锻冶师所收养。村里有个封印着可怕召唤兽的遗迹，包括主人公在内的"非特定人选"都不允许进入。

打赌输给朋友的主人公把朋友领进了遗迹。然而，朋友的目的就是把封印了的召唤兽给复活过来，他利用了主人公对朋友的信任，解开了召唤兽的封印。

在召唤兽完全复活前，必须再一次将其封印。主人公与锻冶搭档护卫兽一起踏上了寻找封印召唤兽的力量"魔刃"的旅程。同时，在主人公内心深处也存在着确认友人的本意的想法,为此，他必须寻找到自己的故交。

游戏中的主要角色们



英治「男主人公」

什么事都会努力向前看，但是对于别人的看法有些敏感。

世世代代守护着被称为"哥乌拉（ゴウラ）"的凶恶召唤兽封印一族的末裔，被人们称为"魔刃使"。刚出生不久母亲就去世了，年幼时父亲也因与企图复活"哥乌拉"的人交战而身亡。目前在父亲好友锻冶师的家中一边帮忙做锻冶工作一边生活着。

在跟搭档护卫兽的冒险中，他已经注意到自己被作为"魔刃使"的力量与使命了。



艾雅「女主人公」

开朗和善，但稍微有点轻浮的女孩子。

世世代代守着被称为"哥乌拉"的凶恶召唤兽封印一族的末裔被称为"魔刃使"。年幼时父母双亡，现在在父亲的好友锻冶师的家一边协助工作一边生活。也跟锻冶搭档护卫兽一起成为了职业锻冶师。

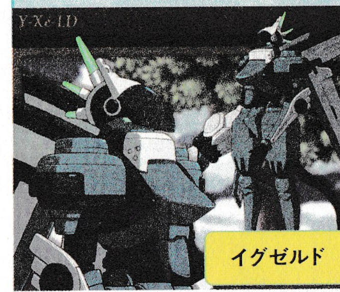


变身后的英治和艾雅

当主人公满足到一定条件后就能变身，这种形态和主人公的出身有很深的渊源。

护卫兽

被召唤兽袭击的时候，护卫兽救助了主人公并成为搭档，然后跟主人公一起踏上冒险的旅程。



依古塞鲁特

机属性护卫兽，支援型的机动兵士，擅长接近战。很在意漫无计划的主人公，认为有计划性的行动非常重要。自尊心强，一被戏弄便马上发怒。



雷基

鬼属性护卫兽，乐天派的鬼之少年，典型的热血汉，不服输。对自己的剑技很有自信，深信能保护到主人公，但实际上还没有成熟。对胜利非常执着。



狄娜

灵属性护卫兽，恶魔和天使的混血儿，唯一例外的存在。处于恶魔形态时实力与自我意识都非常强，经常先考虑自己的情况再展开行动。当转换为天使形态时，会先考虑别人再作出行动，绝不允许违反正义和道德的事物存在。



阿若

兽属性护卫兽，波鲁鲁族的兽人。做事有自己的一套，有时也做出别人不能理解的事。带有不像男孩也不像女孩的中性外貌，能和风说话。

史料点评

前作发售一年多以后，《铸剑物语2》在GBA上发售，并且将前作大受好评的系统再次进行了强化。和前作的“噱头”一样，《SN2》的部分角色在本作中客串出现，例如马古那和桃乐丝在任务途中碰见了正在解谜的主人公，双方产生了误会，随着故事的进展，误会才逐渐冰释。可以看出，在“利用角色资源来展开情节”方面，厂商已经相当得心应手了。

本作的最大特色就是锻造系统的强化。武器系列增加了“锤”，数量更多达200种以上。同时，锻造指令也增加了“作制”、“强化”、“解体”、“修理”4种。在本作中，使用3种道具对武器进行强化，强化完成后的武器就会追加强力的特殊效果。活用这些效果，战斗起来会更加轻松。



战斗系统在前作基础上增加了“必杀”和“变身”两种要素。“必杀”是使用强力的攻击远距离攻击敌人,但是使用必杀技后武器的耐久度便会下降。当主人公达到特定条件时会进行“变身”，变身后攻击力和防御力都会大幅提升，除了普通攻击外还能使用魔法攻击，再配合背景的精彩演出令爽快感倍增，战斗随即进入白热化阶段。另外，PS上的夜对话系统在本作也得以复活。

本作基本上延续了前作的人气，使《铸剑物语》作为独立品牌站住了掌机上的一席之地。

召唤之夜——黎明之翼

将武器概念全新化的崭新作品

- 发售日：2005年8月8日
- 机种：PS2
- 类型：A・RPG
- 角色设定：大森葵



故事背景

……听得到吗？我的声音，能听到吗？

打盹的时候，听到了一个呼唤的声音，很温柔，又很令人怀念的声音。

睡意一点一点消失，意识慢慢清醒过来。风儿响着吹拂而过，带着绿色的清香和大地的触感。

此刻，自己就在这里，这就是存在的证明，对吧……

“我为什么会在这里？我为什么要在这里？”仰望着广阔无垠的白夜，发出了重重的叹息。

一个身体里，寄宿有两个不同的灵魂，在不可能和不想认同的事实之前，两颗心都在不安之下濒临崩溃。

但是，我们是合二为一的存在，并且正为了汇集力量而进行旅行。

在恐惧的灵魂们的声音引导之下，这种事情变得像是理所当然。为了了解仍然未知的种种，为了想起已经忘却的种种，以及，为了凭借我们自己的力量找到最终的答案……

只要凭借自己的力量，哪怕历尽艰辛，一定可以找到所寻求的“答案”。因为，那就是这个世界的定理。

双足倾注了两人的勇气，慢慢地迈步前进。为了旅途尽头的“答案”，为了向在道路之前等待的，众多的“试练”进行挑战。

游戏中的主要角色们



里昂

会给人冷漠而难以接近的第一印象。虽然表情很少有变化，实际上却是个温和的年轻人。因为知道自己嘴笨并且容易被人误解，所以一直避免不必要的对话。

他在共有一个身体的奇妙境遇之下与艾娜（エイナ）相遇并受到感化，虽然仍然不太擅长言语，但已经开始变得不仅把感情放在心里，而是试着直接进行表达。



火法

在被称为“狮子王之门”的山中洞穴里生活的老狮子。通晓人类语言，被丽之村的人叫做“狮子王大人”并长年敬仰。思虑精深，不时说出意味深长的话。

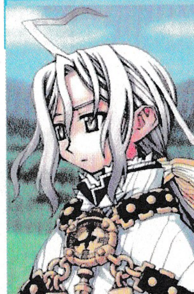


艾娜

与里昂形成鲜明对比，感情表现非常丰富，会把自己所想的事清楚地表达出来。

行事十分积极，无法对有困难的人置之不理，出现状况时会不顾一切地采取行动。

最开始因为与一名异性共有身体而感到迷茫，但在勇往直前的意念支持下重新振作起来，与和自己面对同样命运的里昂一同寻找恢复原本身体的办法。



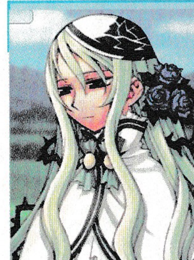
诺瓦

和不可思议之光一起出现的谜之少年。似乎和火法很面熟，知道一些与主人公们失去的记忆有关的隐情。



贝克萨

在旅途中屡次遇到的面孔，与机器人偶莉妮雅（リニア）搭档行动，表面上经常劝诫莉妮雅粗暴的发言和举止，其实好像相当乐在其中。



基萨娜

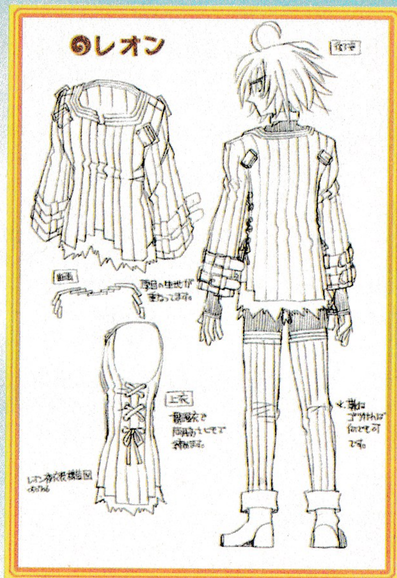
一直守护着“放浪者”们，是个美丽而温和的女性。祈愿人们能得到真正的幸福，与赞同这一意志的人们一起进行着各种各样的活动。

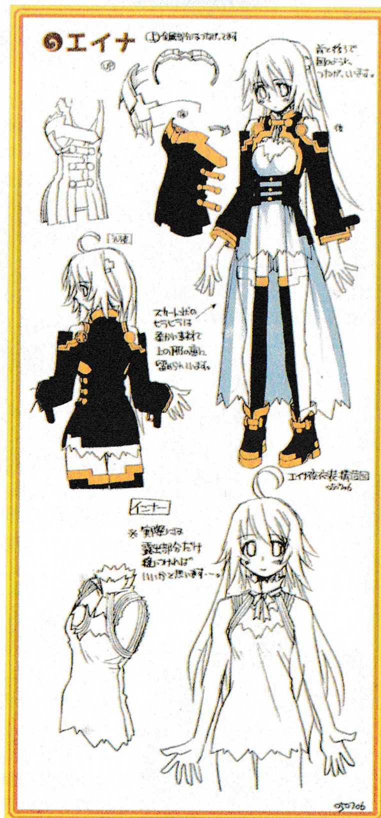


鲁撒尔&穆加

带着使魔“穆加（ムガ）”在各地售卖珍奇商品的旅行商人，虽然恶德商人的本性一览无余，但本人并没有什么招人怨恨之处。作为恶魔，她似乎也有各种各样的辛苦事。

主人公里昂和艾娜的原始服装设定





史料点评

完全属于外传性质的一款游戏，游戏类型是A·RPG。虽然游戏平台是PS2，但人设依然不是饭冢（拼字）武史，而是曾经画过《勇者王》漫画的大森葵。



本作虽然也是两个主人公“二为一”，但其实是两个主人公都可以用，因为在游戏初期，两个主人公便已经发生“同体”了。所谓的“同体”就是一个身体同时存在着两个人，两个主人公利用“常晴之石”在另一个空间中沟通。之所以开头还要选主人公，是因为会影响到剧情和结尾。其实，这个设定非常有意思，男主角“里昂”属于力量系，女主角“艾娜”属于速度型，游戏中有些敌人是只有其中一个人攻击才会有效果的，这使得本作的游戏性大大增强。

本作的场景非常宏大，既有平原、荒野、森林、雪地等美丽的自然场景，也有遗迹、山洞、废弃工场等迷之建筑物。游戏中有很多人类以外的种族存在，比如兽人、天使、恶魔、机器人、人造人、甚至召唤兽。本作的召唤兽系统也很有意思，不是用召唤术来召唤，而是打倒敌人取得的召唤兽名字卡片，名字集齐后便会得到该召唤兽。召唤兽虽然只有20种，但全是在游戏解谜时必须用到的，而且表现得十分华丽。召唤兽除用来解谜外，还能进行“凭依召唤”，比如凭依召唤了“炎忍”，攻击时就会追加火炎效果，相反召唤“冰魔”攻击时就有冻结效果。召唤小猫就能跟动物和召唤兽沟通，召唤幽灵就能看见同类。更有些强大的召唤兽能对敌人进行攻击，可以召唤出来一起战斗。

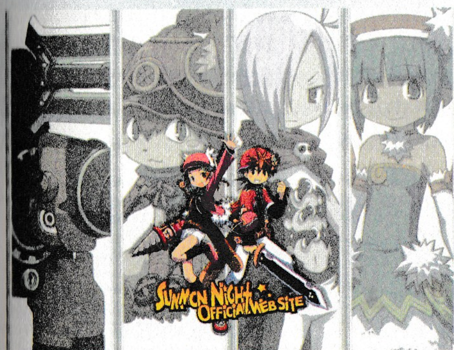


本作独特的剧情值得一提。当里昂（艾娜）醒来时，发现自己躺在一个陌生的地方，睁大眼睛后看见面前有只大狮子，吓得向后退，谁知却掉进了名为“试炼之道”的山洞里。那只狮子名叫火法，是狮子王之门的“主人”，在得到火法的提示后，主人公便朝着山洞的出口走去，不知不觉间和另一位主人公二合为一，成为了“二人同体”，在神秘人诺瓦的引导下走出了试炼之道，来到一个陌生的世界。在火法的帮助下，二人开始了寻找“答案”的冒险，来到一个叫“白夜”的组织后见到了该组织的领袖基萨娜，然而他们却不知道，眼前的基萨娜是个冒牌货，真正的基萨娜已经变成了影之魔物。后来，主人公在影之魔物（真的基萨娜）的舍身帮助下打败了冒牌货。回到火法那里后，二人来到了“追想之间”，在里面得知艾娜、里昂还有诺瓦都是很早就认识的好朋友，在“追想之门”的启示下，火法给了主人公进入“转生之门”的钥匙“狮子王之瞳”，也就是火法的眼睛。来到了“转生之门”，一直闯到“转生之塔”最上层跟一切的幕后黑手艾克赛娜的决战，最后便是进入各个结局。本作一共设置了4个结局。

召唤之夜——铸剑物语·起源之石

GBA上最后的《召唤之夜》

- 机种：GBA
- 类型：A·RPG
- 发售日：2005年12月8日
- 角色设定：大塚真一郎



史料点评

在矿山中的一个小村庄里，生活着作为锻冶师的主人公。虽然这里有跟锻冶师一样优秀的锻冶职人存在，但在使用武器方面锻冶职人明显比不上锻冶师。

在锻冶师当中，也有些人是借助召唤兽的力量来锻冶出强力的武器的。主人公也有自己的召唤兽，那是师父罗布（ロブ）为了弟子而召唤的，但在半年前，罗布被凶残的召唤兽袭击而丧命。

有一天，主人公遇到了没有目的而旅行的少女，她的名字叫美尤若（ミューノ）。因为有各种各样的偶然，所以主人公便暂时跟她一起生活。

就这样，主人公被卷入了威胁riinbaumu的邪恶计划当中。

游戏中的主要角色们

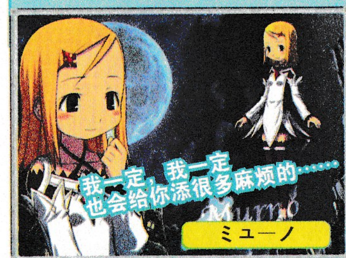
里奇（男主人公）、莉芙（女主人公）





跟父母去锻冶之町时被锻冶师罗布看中并收为弟子，然后离开父母跟师傅一起生活着。讨厌失败，讨厌别人说自己孩子气。

谜之少女 美尤若



离开村落进行无目的的旅行的少女，旅行途中偶然来到了主人公所在的村落。不愿在别人面前打开心扉。



罗布

主人公的初代师父，与“无名的世界”的召唤兽一起。从遥远的都市出来旅行的锻冶师，最后被凶暴的召唤兽袭击而丧生。

召唤兽搭档

与主人公一起冒险的搭档，开始时只能选择一位。搭档以不完全的形态召唤出来是为了帮助被强大召唤兽袭击的主人公，后来才展现出真正的面貌。第一张图为变身前，第二张为变身后。

兰德鲁



主人公的机属性召唤兽，搭载了变形机能的据点防卫用兵器。

安吉



主人公的鬼属性召唤兽，像活了100年的猫又那样，安吉是活了100年的妖怪虎。由于召唤不完全，安吉是以幼兽形态出现的。

基鲁菲斯



主人公的灵属性召唤兽，灵界萨布雷斯（サプレス）的恶魔，由于召唤不完全，基鲁菲斯是以孩子形态出现的。

鲁菲尔



主人公的兽属性召唤兽，胆小但爱逞强的梅伊多鲁巴（メイトルパ）亚人种，总爱替别人操心。

史料点评

系列在GBA上的最后一作。有了前两作的经验，本作的画面、系统和游戏性再次得到了质的飞越，人设更加精彩，剧情演出也魅力十足。基本的三步骤式系统再次得到强化，尽管行动的顺序依然是在街上收集情报再去冒险，但冒险途中的解谜要素比前两作更加丰富，甚至要用到各种各样的武器来解谜。

锻造指令增加了新的“强刃”，是一种令武器各项参数平均分配的指令。制作武器时还加入了名为“优质武器”的新要素，制作出好武器时便会出现此名称，而且还会有特写画面显示。在武器种类方面，本作又新增加了“弓”，其解谜作用是在洞中射击远处的机关。





在战斗中武器可以自由选择，由于有了新武器“弓”，所以战略变得更加多样化。

护卫兽在本作中可以替换上场战斗，还能使用护卫兽的专用必杀技。然而，这些护卫兽是主人公以不完全的方法召唤出来的，所以还不能发挥本来的力量，但当主人公身陷险境的时候，护卫兽便会挺身而出并且变身成完全形态，这时的护卫兽才是发挥真正实力的时候。

强化后的夜对话系统使临场感和气氛大幅提升，这可以说是向GBA的机能极限发出的一种挑战。至此，GBA上的《铸剑物语》告一段落。这个系列掌机上何时再出续篇，可能还要取决于厂商决定在哪一种平台上开发游戏了。

召唤之夜4

时隔三年的系列正统续作

- 机种：PS2
- 发售日：2006年11月预定
- 类型：S・RPG
- 角色设定：饭塚武史

概念背景

riinbaumu，集合了各种灵魂的地方。riinbaumu，有人称呼为“乐园”，也有人称呼为“牢狱”。通过使用召唤术和异世界的力量，生活在那里的人们获得了无数的荣耀与繁华，但同时也唤来了斗争与灾难。

大陆的三大国之一的帝国，在北端一处山岳地带中有个名为“宿场町”的城市，跨越国境的旅客都会来到这里休息，主人公就在这里经营着旅馆和食堂。

由于父亲在主人公很小时就独自出外旅行，使主人公自幼只能一个人生活，因此主人公非常讨厌父亲，并把父亲当成“反面教材”激励自己认真生活。然而有一天，主人公迎来了人生的转折。在镇外山丘上，主人公目击到了虹色的流星。以及紧随其后的谜之团体。

用小时候从父亲那里学会的剑术为保护朋友而战的那一刻起，主人公卷入了毫不知情的巨大漩涡，陷进了与行踪不明的父亲有关，也与人类、召唤兽以及主人公自身命运息息相关的，没有答案的战斗之中。

游戏中的主要角色们

雷



外出旅行的父亲是我的反面教材，为了人生，我必须认认真真地工作。雷有着弄不清事物心里就不舒服的性格.长时间独处虽使雷变得成熟，但“不能无条件跟随这个世界”的想法却常常困扰着雷。

珐



女性版主角，基本经历和男性版一样。
稳重和值得信赖的确使人高兴，但这样的经历却常常不会被人当做一般的女孩子来看待，在这个意义上，珐的内心也充满了自卑感。

龙之子

从落下流星的虹色之卵中孵化出来的龙之子。孵化出来时主人公刚好在场，所以龙之子把第一眼看见的主人公当成了亲人。好奇心非常旺盛，经常给主人公带来烦恼。龙之子可以从“幼生体（龙形态）”变成“人型体（少年或少女）”，当然，也可以变回去。

琉姆


CV：田村 缘　你在看些什么啊！

非常顽皮的男孩子，遣词用句也很粗暴，常对主人公持反抗态度。不过，性格倒是很率直。

美鲁莉芙


CV：野川 樱　爸爸，我好喜欢你

不撒娇但很容易哭的女孩子，称主人公为爸爸（妈妈），天真烂漫。

哥拉鲁


CV：岩男 润子　你是谁？

虽然说话非常冷淡，却是个老实的孩子，给人的感觉不太容易接近。

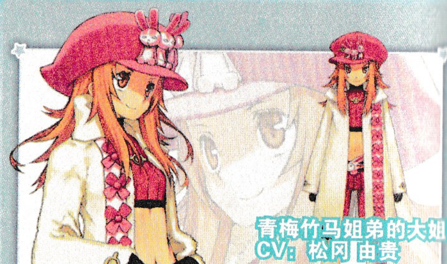
林多拉


无比忠诚的原骑士长
CV：石塚 运升

想夺走龙之子的武士，喜欢堂堂正正的战斗，讨厌卖弄小聪明，受到恩义也绝对不忘，算是个粗野不粗俗的武将。

宿场町的住人们

利修露


青梅竹马姐弟的大姐
CV：松冈 由贵

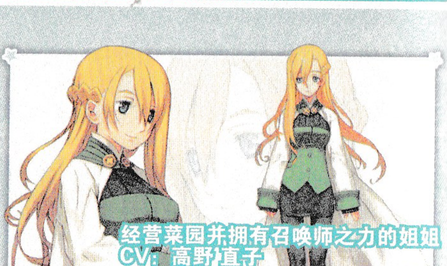
父亲迪兰・布郎克斯建立了召唤师组织“金之派系”的召唤师，在宿场町中是很有实力的人。利修露是操控“机界roreiraru”的召唤师，但还没真正归属“金之派系”，对只懂营利主义的父亲非常讨厌。

鲁西安


青梅竹马姐弟的弟弟
CV：小林 沙苗

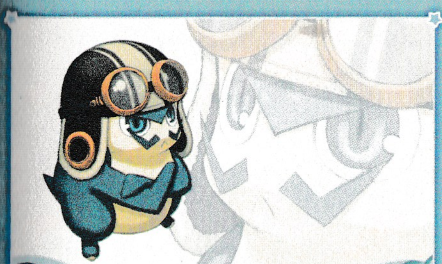
利修露的弟弟，“金之派系”中的一员，因为没有召唤师的才能，所以便学习剑术，理想是要成为一名出色的剑士。性格看上去非常老实，但其实内心充满激情，有很强的自我意识。

敏特


经营菜园并拥有召唤师之力的姐姐
CV：高野 直子

生活在郊外的漂亮姐姐，“苍之派系”所属的召唤师，能使用“幻兽界materupa”的召唤术。专门研究异世界的食物，最近迷上了食用植物的有效利用法。对主人公来说，她是最大的客户，主人公的食堂里的蔬菜都是她亲手制做的。敏特对召唤兽的生态也很有认识，有时候还帮受伤的召唤兽治疗。性格大方和善，当有人遇到危险时，她会拔刀相助。

奥也加达


敏特菜田的看守“老大”

敏特召唤出来一起生活的召唤兽，是敏特的护卫兽。跟主人公是老相识，担任敏特菜园的保安，非常可靠。

古拉特


因为，在下是保护这个镇子的一名军人
驻扎在镇子上的军人老兄
CV：高桥 广树

帝国军陆战队所属的军人，主人公们所住的“宿场町”的驻守军人，担任着国境地区警备活动的一环、城镇治安保护任务。有着被拜托了就不能拒绝的性格，街上的人们都很喜欢他，当有小孩发生争执时他会马上上前解决，因此和孩子们的感情很深，是主人公可以依赖的好哥哥。

预测点评

就在今年的6月末，BANPRESTO放出了开发《召唤之夜4》的消息。准备登陆PS2的这款游戏将继续由系列的“开山画师”饭塚武史先生担纲进行人物设定，熟悉的画风和精彩的系统将重新回到广大爱好者的面前。从目前公布的资料来看，本作在系统方面继承了前3作的系统并进行了强化，战斗中也有丰富的剧情对话。新系统的消息目前还没有公布，但相信是有的。召唤兽也应该会进行重新制作，总的来说，这是一款可以放心期待的作品。

小专栏

你所不知道的《召唤之夜》



《召唤之夜EZ》是厂商在日本本土提供下载的一款手机游戏，游戏形式类似于大富翁，里面的人物是历代作品的主人公，近期还提供下载了新要素。当然，这款游戏只有日本手机用户才能享受到，中国玩家只能望洋兴叹了。



后记：

《召唤之夜》的追随者虽然不像《机战》系列那样众多，但作为一个经典系列，它依然有着属于自己的独特光辉。从S・RPG到A・RPG，系列的创新与进步是玩家们有目共睹的。作为“眼镜厂”的旗下的知名游戏，《召唤之夜》还会继续诞生出优秀的续篇的。

文：A9VG游戏社区/银牙白虎圣兽

不可或缺的Girl Game批评



第三章GirlGame的本质与用户基础

上期的文章中已经提到，Girl Game的发展有着自己的历史轨迹，并且经历过不少的曲折坎坷。说起来，在世界游戏业发展的这些年中，游戏的分类观已经发生了很大的变化。从最早的单纯按形式划分，已经逐渐演变到了开始从人文角度划分。“Girl Game”这个词得以产生，也是出于这个原因。既然作为一种单独的范畴进行分类，Girl Game必然有着只属于自己的独特本质，这种本质同时也代表着Girl Game的用户基础。

■Girl Game才是男孩子心中的“终极游戏”？

基本上，游戏是以“让受众感受到真实生活中不存在的假想体验，并在其中产生满足感”为目的的。就连现在成为Girl Game主流的，连选项都很少出现的AVG游戏，也同样具有这个基础本质。阅读游戏中的剧情，产生感情上的共鸣，这也是一种典型的假想体验，同样可以让玩家达成心理上的满足感。

Girl Game分类出现之前的游戏黎明期，游戏中的假想体验总是一些非常“伟大”的命题。身肩世界的命运，成为无敌的勇者，和凶恶的怪物战斗等等，久而久之，总会产生一点厌烦的情绪。男生们说到底还是喜欢和女孩子相关的作品，这是一个普遍而又自然的道理。想在游戏中获得和女孩子有关的假想交流体验，那唯一的途径就只有玩Girl Game了。如“雨后春笋”一般出现的Girl Game之所以依然能有市场，就是出于这个原因。



但是现在，玩家们在玩“恋爱”主题的游戏时也开始有了厌烦的情绪。于是，一些无法宣泄的情绪被引导到了“在假想现实中体会人与人交流的模拟人生”——也就是网络游戏中去。这种现象算是世界游戏玩家群体很普遍的现象，当然，它和我们的主题并没有什么关系。

如今，Girl Game的制作厂商们为了在为数众多的游戏中体现出独特的风格，总是进行一些盲目的设想，但结果往往是计划做得很大，预算却非常紧张，结果只是“按部就班”地行事，把作品拿出来了账。最后做完了一看，和原来预想的相差甚远……但最后也就作罢了。

《爱神餐厅2（Bistro Cupid 2）》（PS2/Xbox，SUCCESS，2003年8月28日发售）是一款日本厂商与韩国插画家合作的作品。这部作品的制作比较脚踏实地，进行了一定程度的预算确保，并且没有制定什么离谱的计划。完成后的作品表现出了韩国画师特有的清新素朴感觉。虽然它并不算是什么大作，但“建立一个经营饮食的小店，雇佣女孩子在店里工作来赚钱”的设计却可说是Girl Game的王道路线，简单明快，又和男生们的“野心”直接相连。

在游戏里，主人公自身需要磨练料理技术，店里的桌椅配置也要玩家来操心，“经营模拟”的要素非常明显。开发公司在制作后期的请了非常有名的小组来负责debug工作，游戏的质量也值得保证。整体来说，无论是作为“Girl”还是作为“Game”，《爱神餐厅2》都是近年来制作非常精细的一款作品。日本媒体评价这款游戏“找回了一些近年来Girl Game逐渐失去的东西”，也许，接近原点的风格正是当今Girl Game应当发展的方向。

■偶像产业和Girl Game产业的接点

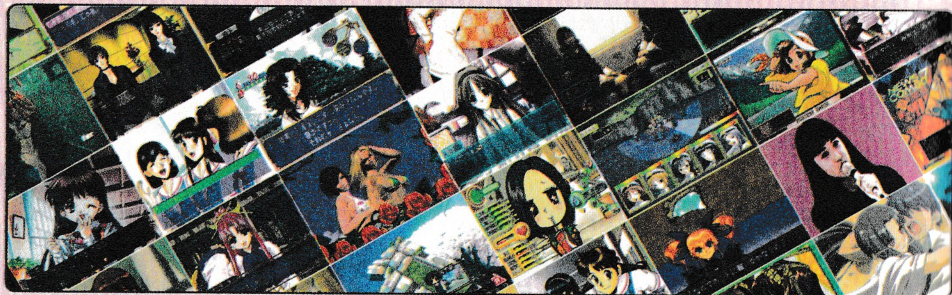
从某种意义上说，偶像类音像制品与Girl Game有相似的地方，它们全都是从男性受众的视角出发的。虽然作品中的形象有“有机质”和“无机质”之分，但面对电视屏幕上的笑脸，观者的反应并没有什么不同。尽管现实与游戏存在不小的区别，但偶像制品也好，Girl Game中的角色也好，都是把“可爱”与“角色性”当成卖点的。青春偶像凭借影视节目和写真集等东西使拥趸们为之疯狂，Girl Game中的角色们则凭借着游戏这种交互性极高的媒介使玩家们着迷。虽然形态不同，但“凭借女性的形象魅力夺走男性的心”的商业本质如出一辙。

究竟什么才是一款理想Girl Game的标准，这是一个见仁见智的问题。不过平心而论，“屏幕上的人物形象是不是有魅力”终究还是最重要的。玩家花钱买这些游戏，当然是感到可爱的角色越多越觉得值。这是个本源上的问题。系统、剧本和音乐做得再好，角色不吸引人也不能叫做合格的Girl Game，因为这悖离了“游戏目的是角色”的主题。不过，从另一个角度讲，女孩子画得再好看，缺乏作为游戏的基本素质一样不行。这样的东西就和装订粗劣的偶像写真集一样，是终将被市场遗弃的商品。



如果在这种Girl Game的论调下选择游戏，一款值得推荐的作品是《东月西阳（月は东に日は西に）》（PS2/DC，ALCHEMIST，2004年10月7日发售）。这是一款如今被视作Girl Game主流的电子小说类作品。本作的游戏系统极力简化，完全通过剧情、静止画、音乐以及声优们的演技来突出女孩子们的形象，整部游戏的制作忠实而细致。本作的剧情采用了围绕一个核心主题展开每一名角色的经典手法。当玩遍每一条主线之后，甚至能让玩家们产生“居然把这样零散的故事给串起来了”的感服。游戏中的画面没有什么古怪的表现手法，屏幕上非常干净，画风也十分清新。也就是说，在剧本与画面上，本作都没有追求什么“独特”与“离奇”，走的是同类游戏“正中央的大路”。然而，就因为这个原因，这款作品完全值得推荐。如同那些走清纯路线，让年轻偶像们身着可爱服装的影视作品一样，虽然创意平凡，但具有稳定的宣传效果。Girl Game也是一样。忠实于基本而朴素的游戏形式，集中表现出女孩子们的魅力，这样的制作方针永远是这类作品的准则。

■文/Valsion



Girl Game批评特辑

美少女游戏进化论

ROMANCE
FIGHTING HIROINE
PC TRANCEPLANTATION
IDOL GAME
RPG、AVG、FTG、TAB、PUZ……

刚刚登上游戏界舞台的时候，Girl Game被视作“游戏业界的异端”。经历了长年的发展后，它们得到了飞跃般的成长，成为一种拥有独立市场的软件形式。在上一期中，我们简单介绍了它们的历史，而在这一期中，我们将Girl Game演变的全过程汇集到八个关键词中，希望向大家彻底展示游戏发展史上这一道独特轨迹。

虽然从现在到将来，Girl Game“小众游戏”的地位并不会发生太大的改变，但作为每一位男性玩家都曾经接触过的特殊游戏类型，它们并不应该被永远尘封在历史的角落之中。

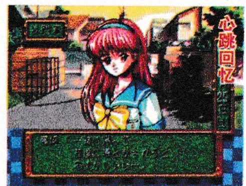
01 提到“美少女”，首先就是这个 恋爱

现实世界的恋爱中本身就潜藏着“游戏性”。将这个主题融入游戏之中,将对屏幕上角色的感情移入转化成游戏乐趣,就变成了恋爱系的美少女游戏。这类作品在“Girl Game军团”中所占比例是最重的。

恋爱模拟打开了Girl Game的大门

ROMANCE 1

“Girl Game始祖”的问题众说纷纭,但造成这类游戏兴盛的契机毫无疑问是《心跳回忆》的畅销。这款作品的PCE版于1994年发售，之后又移植到PS上，引起了轰动。之后，同类型游戏相继发售,形成了第一次“Girl Game浪潮”。在游戏中，主人公要像其它模拟游戏那样提升能力值,拉近和女孩子间的距离。恋爱模拟的类型就这样出现了。



心跳回忆

←KONAMI制作的恋爱模拟游戏，累计销量在100万套以上，是毫无疑问的畅销之作。



室友·井上凉子

←着重刻画生活场景的作品。



真实恋物语

←放学对话系统崭新而秀逸。



重叠之恋·真想遇到你

←描写了小镇青年之间的感情故事。

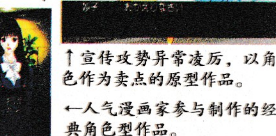


青涩宝贝

↑宣传攻势异常凌厉，以角色作为卖点的原型作品。



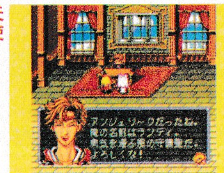
八神广树的恋爱体验·心动的预感



←人气漫画家参与制作的经典角色型作品。

给女孩子玩的游戏也出现了

在面向男性玩家的恋爱游戏大行其道的时候，给女孩子玩的恋爱游戏也悄然登场了。其中，KOEI公司的《天使》系列抓住了很多女性玩家的心，成了畅销的作品。后来，这个领域的续作与关联作品也相继发售，成了后来“少女游戏”的人气基础。



天使

←光荣公司名为“红宝石团队”的开发小组制作的元祖少女游戏。

小说系成为了当今的主流

ROMANCE 2

恋爱模拟浪潮过去之后，恋爱系Girl Game开始逐渐向着系统简化的道路前进，重视故事性的小说类作品开始涌现。这些作品基本上没有什么指令，只需对选项进行选择就可以看到结局。本来，这是一种专为PC游戏设计的系统，但后来，随着KID公司的《秋之回忆》等专为家用机制作的游戏发售，这种系统逐渐变成了当代Girl Game的主流。不过最近，这类游戏也开始分成“重视剧情”和“重视角色性”两种不同的形态。



秋之回忆

↑有五名女性角色出场。带着哀愁的故事与著名插画家的人设使这部作品广受关注。

体验现实世界中不存在的恋情

ROMANCE 3

最早的恋爱系Girl Game都选择学校或住宅区等现实生活中存在的环境作为舞台，游戏中的角色也都不脱离现实中的设定。但在游戏不断推出的过程中，幻想题材开始逐渐涌现。其中的代表作有像RPG一样以中世纪欧洲作为舞台，描写骑士之间恋情的《凝望骑士》，以及让主人公进行时间跳跃，与女孩版的“源义经”一同展开冒险的《少女义经传》等。



少女义经传

↑和义经一起为寻回和平而战斗的“美少女战略模拟游戏”。

特化“属性”的作品也出现了许多

ROMANCE 6

近年来的动漫迷都知道“属性”这个词。将角色根据某种特征划分出类别，在作品中只表现同一类角色，这样的Girl Game也出现过很多。描写主人公和妹妹们生活故事的《姊妹公主》，出场的女性角色全都是双胞胎的《双恋》，以及最近获得很大反响的PC移植作品《傲之吻（Tsuyokiss）》都属此类。《傲之吻》中的女孩子全都外表刚强，内心纤细，因此也被归到了“属性派”游戏中。



姊妹公主

↑以“妹妹”作为主题的游戏，感情描写与一般作品有微妙的不同。

还有以社团活动为题的运动系作品

ROMANCE 7

在前面的校园特辑中已经介绍过，“社团活动”在日本的校园生活中占据了重要位置，而以此为题材的也一直在陆续出现。运动系Girl Game的第一部畅销作是描写女子垒球部活跃过程的《心跳可爱联盟》。游戏中细致刻画了专注于运动的女孩子们，获得了很好的反响。最近，将《少林足球》感觉融入游戏的《高圆寺女子足球队》也成了一款崭新的注目之作。



高圆寺女子足球队

↑这一作则是在“足球”加“美少女”的基础上又加上了演剧的风格。

恋爱系Girl Game就是表现谈恋爱体验的作品。通过变更表现形式，这种作品可以将人们感情的深层部分变成直接诉求。只要人类的感情不消失，这种题材就不会消失。那些在文章与画面的双重表现下存在的"可爱角色"们今后也会陆续出现，这是可以确定的事实。

恋爱系游戏的小总结 GIRL GAME 1 "ROMANCE" CONCLUSION



风雨来记 ↑以日本北海道为舞台的旅行派恋爱小说。

NOeL ↑意图创造与女孩子实景对话氛围的作品。

想见你 -your smiles in my hearts- ↑以"发售过体验版"而闻名的游戏作品。

02 战斗的少女

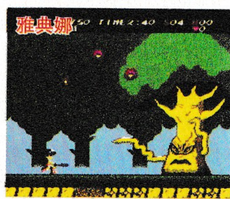
连绵不绝的战斗之系谱

在FC时代初期，一直被当作噱头装点游戏的"美少女"开始作为主角出现。但是，当时是个还不存在恋爱游戏的时代。她们被给予的位置不是恋爱的对象，而是从邪恶手中捍卫和平的正义战士。

虽然是女孩子，但也会全力战斗

FIGHTING HEROINE 1

动作系女性角色的历史，还要从1986年发售的《忍者公主》中的"胡桃公主"算起。后来，这个"血脉"被《银河战士》等游戏继承，游戏演化到了女孩子们"走上战场"的时代。后来，这些战斗女英雄不仅停留在ACT中，也开始出现在射击和战略游戏里，形式越来越广。



→后来在格斗游戏中获得很高人气的雅典娜一开始也是个"战斗英雄"。

女孩子有时候也会做一些古怪的事

FIGHTING HEROINE 2

正因为"美少女"这个题材具有不可取代的魅力，因此有时也会被故意用来追求一些不协调的特殊氛围，射击游戏的例子就很典型。为什么《GUN BIRD》的主人公玛莉安要飞在空中击落敌人？没有明确的理由。让女孩子来当主角会很有意思，仅此而已。《THE大姐大CHANBARA》中让漂亮的女孩子们在恐怖的僵尸群中表演"武戏（CHANBARA）"，这也不会有什么理由。为了让强烈反差产生出游戏的趣味性，女孩子们还将在今后的游戏中展露自己的身姿。

演变成囚人之身的女主角们

NAMCO于1998年发售了一款动作游戏《卡伊的冒险》。这款游戏里的女主角卡伊曾经在1985年发售的《多尔亚加之塔》中登场。但是在《多尔亚加之塔》中，卡伊是个被囚禁起来等待拯救的角色。虽然《卡伊的冒险》发售在后，但剧情却是在《多尔亚加之塔》之前的。

在游戏黎明期，游戏的主人公全都内定为男性。但是，让女孩子当主角这个"新大陆"般的创意问世以后，"战斗的少女"就如同理所当然般地出现在了游戏当中。在选择角色的时候至少要有一名女性，这在如今已经成了一种"惯例"式的认识。

战斗少女系游戏的小总结 GIRL GAME 2 "FIGHTING HEROINE" CONCLUSION

战斗少女系游戏的进化表

动作游戏

游戏	厂商·年份
SG1000 忍者公主	SEGA 1986年
FC-D 银河战士	任天堂 1986年
FC 玛杜拉之翼	DB Soft 1986年
FC 蕾拉	Sunsoft 1986年
FC 雅典娜	SNK 1987年
FC 卡伊的冒险	BANDAI-NAMCO GAMES 1988年
PCE 奇迹小桃	BANDAI-NAMCO GAMES 1989年
PCE 魔物猎人妖子	Messiah 1992年
PS2 天诛·红	From Software 2004年

射击游戏

游戏	厂商·年份
MD 燃烧之力	BANDAI-NAMCO GAMES 1990年
PCE COTTON	HUDSON 1993年
SS GUN BIRD	ATLUS 1995年
PS2 铸蔷薇	TAITO 2006年

含有模拟要素的游戏

游戏	厂商·年份
AC 银河女警传说·蓝宝石	HUDSON 1995年
SS 樱大战	SEGA 1996年

樱大战

横版动作系游戏

游戏	厂商·年份
PCE 忍者勇士	TAITO 1989年
MD Bare Knuckle 怒之铁拳	SEGA 1991年
SFC 便衣警探	Barie 1995年
PS2 SIMPLE 2000 THE战娘	D3 Publisher 2005年

表演派游戏

游戏	厂商·年份
PCE 姐	NEC Avenue 1995年
PS2 SIMPLE 2000 THE大美人	D3 Publisher 2004年
SIMPLE 2000 THE大姐大CHANBARA	D3 Publisher 2004年
SIMPLE 2000 THE迷你美女警官	D3 Publisher 2005年

03 PC移植作品

把人气作品搬到家用机上

在十几年前，Girl Game是家用个人电脑（PC）的特权。但后来，随着游戏表现规制的逐步稳定，这种局面发生了很大的变化。在"移植"的大旗之下，Girl Game开始配合家用游戏主机的特性发展起来。

从"美少女等于PC"时代诞生的方程式

PC TRANSPLANTATION 1

16年前，从PC上著名的角色养成游戏《美少女梦工厂》移植到PCE上以后，很多PC Girl Game都转移到了家用机市场上。我们在以前的评论中曾经提过，日本PC游戏中有一些含有色情成分的成人游戏，厂商移植软件时必须进行重新修订，删除可能引起不良反响的部分。电子娱乐年龄审查组织（CERO）制定了现在普遍使用的软件年龄规制后，含有色情成分的游戏排除在了家用游戏领域之外。

美少女梦工厂一代

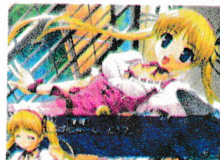


↑很多玩家都接触过的著名PC养成游戏，分级是全年龄的。

追加剧本与角色的最新手法

PC TRANSPLANTATION 2

目前，很多原PC上的Girl Game都向以PS2为中心的家用游戏主机上进行移植。由于在画面表现上进行了严格删改，很多游戏的长度与图片数都有所下降。为了对此进行弥补，很多厂商在移植后的作品中加入了新角色和新剧本，也就是“移植版中独有的要素”。最近的PC移植游戏中几乎无一例外地采用了这种手法。用角色来充实游戏已经是现在移植系Girl Game的一种共识。



东月西阳

←通称“Hanihani”的著名游戏。移植时追加了新的角色。

从《VARIS Ⅱ》的麻生优子到《To Heart》的Multi，PC和家用机上的Girl Game一直有着斩不断的联系。以前，移植只是一个简单的“升级”过程，但现在，厂商们开始发掘移植游戏作为“全新商品”的价值，增添崭新的要素，让家用机版的游戏具有更多独特的魅力。

PC移植系游戏的小总结 GIRL GAME 3

“PC TRANSPLANTATION” CONCLUSION

PC移植系游戏的进化表

来自PC全年龄游戏的移植	来自PC的“升级”移植
PCE VARIS / 日本Telenet 1989年	PCE 同级生 / NEC Avenue 1995年
MD 梦幻战士VARIS / 日本Telenet 1991年	SS EVE Burst Error / Imagineer 1997年
PCE 卒业GRADUATION / NEC Avenue 1993年	SS DESIRE / Imagio 1997年
PCE 翡翠之龙 / NEC Home Electronics 1994年	SS 在世界尽头讴歌恋情的少女 / Elf 1997年
PCE 美少女梦工厂1代 / NEC Home Electronics 1995年	SS Pia・欢迎来到Carrot! / KID 1998年
PC-FX 超能人偶FX / NEC Home Electronics 1996年	PS 光辉的季节 / KID 1999年
PS To Heart / AQUA PLUS 1999年	DC Kanon / Interchannel 2000年
从家用机向PC的逆向移植	DC AIR / Interchannel 2000年
6英寸My Darling / KID 1999年	PS2 柠檬色战奇谭・纯 / 角川书店 2004年
To Heart 2 / AQUA PLUS 2004年	PS2 傲之吻 -mighty heart- / Princess Soft 2006年

04 偶像

电视中的她就在你的身边

在电视中展现着灿烂笑容的偶像们是一般人可望而不可即的存在，常常连见上一面都做不到。但是在上世纪80年代后半期，以偶像作为主题的游戏开始出现。这些游戏迅速拉近了偶像与玩家的距离。

用点阵画出来的偶像们

IDOL GAME 1

1987年，任天堂发售了《中山美穗的心跳高中》，开创了游戏与偶像联合的历史。之后，当年的知名偶像纷纷开始出现在游戏中。当时影像技术还不完善，偶像们是以简陋的点阵图的形象出现的，但精心设计的系统和互动弥补了这个缺点。例如上面提到的《中山美穗的心跳高中》，只要游戏中拨电话，就可以听到中山美穗原声的攻略提示。



中山美穗的心跳高中

→遇到不知怎么玩的时候，就打电话向中山小姐请教吧！

实拍的偶像形象进驻家庭

IDOL GAME 2

PCE CD-ROM发售之后，偶像游戏迎来了变革时期。游戏厂商开始利用CD-ROM的大容量在游戏中添加实拍画面。第一款实拍偶像游戏是《No・Ri・Ko小川范子》，之后直到现在，偶像游戏一直以这种实拍型作品作为主流。各种各样的偶像开始更频繁地出现在游戏里。互动演剧型游戏成了如今日本偶像宣传方式中的一种新潮流。



欧亚快车杀人事件

→很多偶像共同出演的AVG类实拍型偶像游戏。

由游戏成就的偶像之恋

2000年，SQUARE・ENIX发售了一款炸弹拆除游戏《铃木爆发》。主演这款游戏的绪泽凛现在是日本搞笑艺人组合“极乐蜻蜓”成员加藤浩次的夫人。加藤在玩过这款游戏之后对绪泽一见钟情，邀绪泽参加自己的节目并展开了求爱攻势，二人终成眷属。在现实中将游戏里的偶像追到手，这堪称游戏史上的一段佳话。

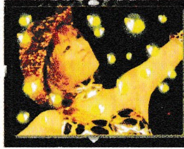
在早期游戏中，让偶像作为象征角色出场的做法比较普遍。但近年来，利用实拍影像做成的游戏开始抬头，其中最普遍的形式是在美丽影像基础上追加游戏性做成的互动游戏。也许，对于偶像游戏用户们而言，那些宝贵影像收录的长度比“游玩”本身更为重要。

偶像系游戏的小总结 GIRL GAME 4

“IDOL” CONCLUSION

偶像系游戏的进化表

点阵绘图型/游戏性高	实拍偶像/游戏性低
FCD 中山美穗的心跳高中 / 任天堂 1987年	PCE No・Ri・Ko / HUDSON 1988年
FCD 莉沙的妖精传说 / KONAMI Digital Entertainment 1988年	PCE 镜之国传奇 / Victor Entertainment 1989年
Lasar石井的Childs Quest / BANDAI-NAMCO GAMES 1989年	PCE 蜜蜂学园 / HUDSON 1990年
PCE 迷宫的精灵 / 日本Telenet 1990年	PCE 井上麻美・这颗星上只有你 / HUDSON 1992年
PS 天空餐厅・哈罗计划版 / Media Factory 2001年	PS 东京SHADOW / TAITO 1996年
PS 迷你早安・掷骰子! / KONAMI Digital Entertainment 2002年	SS 恋之夏日传奇 in 宫崎海滨乐园 / BANDAI VISUAL 1997年
实拍偶像/冒险游戏系	PS2 O STORY / SQUARE・ENIX 2000年
PS EKO EKO AZARAK / Polygram 1995年	**宣传影像系**
PS 欧亚快车杀人事件 / SQUARE・ENIX 1998年	SS Digital Dance Mix 安室奈美惠 / SEGA 1997年
实拍偶像/游戏性高	PS 森高千里・东京旅行 / KOEI 1998年
SFC 悠悠的智力测验GO! GO! / TAITO 1992年	PS2 太空维纳斯・早安少女组 / Sony Music Entertainment 2001年
PS 偶像演出・铃木由美绘 / Allumer 1996年	PS2 “A” Visual Mix / Avex/Sony Music Entertainment 2001年
成长Girls / J-WING 1997年	
PS 夏本加奈子的犯傻诊断游戏 / Oracion 1999年	
PS PUFFY的P.S.I.LOVE YOU / Epic Sony 1999年	
PS 铃木爆发 / SQUARE・ENIX 2000年	



↑以滨崎步为主题的游戏。

05 RPG

女性角色的存在感也非常重要

在和怪物们作战，解开各种谜题，感受冒险经历的RPG中，团队里有女性角色存在已经是理所当然的事了。那么，这段历史是从哪里开始的?

女主角不断成长的故事

RPG 1

在SEGA公司1987年的《幻想之星》中，主角是位名叫阿莉沙的女孩子。这款作品颠覆了RPG主角是男子的观念，楚楚可怜的新勇者获得了很高人气。后来，以美少女作为主角的RPG纷纷发售，近年来的大作《异度传说》就属此类。

作为团队成员共同参加冒险

RPG 2

作为团队成员出现在游戏里的第一位女孩是1987年发售的《勇者斗恶龙Ⅱ》中的公主。后来，这种现象普遍起来，变成了约定俗成的惯例。直到现在，RPG游戏依然没有脱离这个特点。

有美少女活跃的RPG进化表

点阵时代的RPG女主角	视觉先行派RPG
女战神的冒险 时之键传说 / BANDAI-NAMCO GAMES 1989年	SFC 龙骑士4 / BANPRESTO 1996年
MkⅢ 幻想之星 / SEGA 1987年	PS 玛莉工作室 扎尔伯格的练金术士 / GUST 1997年
PS2 异度传说Episode1力之意志 / BANDAI-NAMCO GAMES 2002年	PS 梦幻骑士 / ATLUS 1999年
PS2 最终幻想X-2 / SQUARE・ENIX 2003年	粗暴公主 / 角川书店 2001年

10年前，女性是被守护对象的认识还在游戏里普遍存在。但是，和女性地位越来越高的现代社会相吻合，最近游戏里的女性已经只能用强来形容，女孩子们变成了游戏的主角。

RPG系游戏的小总结 GIRL GAME 5 "RPG" CONCLUSION

06 冒险游戏

女孩子们总要解开各种各样的谜题

在FC全盛期，侦探AVG多数都是让男性作为主人公。但现在，让女孩子来解谜的AVG也不在少数。下面列举出的都是活跃在AVG中的女孩子们，大家一起来看看这个独特的冒险系谱吧。

走向女孩子也要解谜的时代

ADVENTURE 1

以《绘里香与阿悟的梦冒险》为开端，“美少女主演”的AVG游戏纷纷登场。像《御神乐少女侦探团》等等，这种题材的作品意外地多。这是不是因为比起让一脸沧桑的刑警大叔去破案来，美少女看起来要顺眼很多的关系？

对应不同的游戏形式，女主角也发生变化

ADVENTURE 2

像《盗墓者》和《零》这些在推理和探索基础上追加各种动作要素的作品，在后期的机种上非常多见。特别是最近，以美少女作为主角的动作冒险游戏非常多。现在看来，就连这些过去觉得很难和Girl Game沾上边的游戏形式，也充分存在着女孩子们活跃的余地。

有美少女活跃的冒险游戏进化表

解谜型冒险游戏	动作型冒险游戏
FC 绘里香与阿悟的梦冒险	PS/SS 盗墓者
BANDAI-NAMCO GAMES 1988年	Victor Interactive Software 1989年
PS 御神乐少女侦探团	PS2 零-zero-
HUMAN 1998年	TECMO 2001年
PS2 失落的断片 Side.A/B	DEMENTO
FOG 2005年	CAPCOM 2005年

早期冒险游戏中的女性角色多是作为男主人公的助手而存在的。但是现在，女性已经作为各种AVG的主角出现在游戏里。也许，“硬派”职业恰恰适合可爱的女孩子们来演绎。

冒险系游戏的小总结 GIRL GAME 6 "ADVENTURE" CONCLUSION

07 对战格斗

用武艺进行交流的女性是美丽的

当年，对战格斗游戏因为《街头霸王Ⅱ》的问世而掀起热潮，大部分格斗游戏中都有女性角色出现，她们华丽的技巧令许多玩家为之着迷。在战斗中尽显美丽本色的女性格斗家们，她们的原点究竟是？

对战游戏热潮使女性格斗家大放光芒

GRAPPLE 1

女性登场的第一款格斗游戏是KONAMI在1985年发售的《ER功夫》。使用手里剑的“蓝”坐上了家用游戏史上第一位女性格斗家的宝座。此时，女性角色还是作为敌方角色登场的，但在7年后发售的《街头霸王Ⅱ》中，使用中国拳法的警官“春丽”作为可以选用的角色加入了游戏，使强悍而又美丽的女性格斗家开始受到玩家们的关注。后来，《饿狼传说》中的不知火舞以及《恶魔战士》中的莫莉卡等人气角色纷纷登场，女性格斗家成了格斗游戏里不可或缺的存在。

在格斗运动游戏里比试的女孩子们

GRAPPLE 2

有女性搏击手登场的“格斗运动”系游戏是和一般对战格斗游戏所处位置有些不同的作品。从女子摔角到女子拳击，这类游戏也发售过不少。其中，“女子摔角”这个题材具有很稳定的人气，过去曾经有《火焰摔角擂台》的女子版，最近的《搏击玫瑰》也成了话题之作。



搏击玫瑰系列

↑对“女子摔角”这个题材进行集中演绎的格斗游戏，画面的动作表现非常强烈。

有美少女活跃的对战格斗游戏进化表



死或生 4

↑完全3D绘图的FTG，在Xbox360上登场。

2D格斗系

2D格斗系	
SFC 街头霸王Ⅱ	CAPCOM 1992年
SFC 饿狼传说	TAKARA-TOMMY 1992年
NG 龙虎之拳	SNK PLAYMORE 1992年
SFC 侍魂	TAKARA-TOMMY 1994年
SS 恶魔战士	CAPCOM 1996年
Advanced V.G.	TGL 1996年
PS 罪恶工具	Arc System Works 1998年

3D格斗系	
SS VR战士	SEGA 1994年
PS 斗神传	TAKARA-TOMMY 1995年
PS 铁拳	BANDAI-NAMCO GAMES 1995年
PS 灵魂之刃	BANDAI-NAMCO GAMES 1996年
PS 超能力大战	TAITO 1996年
SS 死或生	TECMO 1997年

格斗运动系	
MD CUTY铃木的擂台天使	Asmik 1990年
SFC 火焰女子摔角·全明星梦之战	HUMAN 1994年
PS2 SIMPLE 2000 THE爱之上勾拳	D3 Publisher 2003年
PS2 SIMPLE 2000 THE猫斗	D3 Publisher 2004年
PS2 搏击玫瑰	Konami Digital Entertainment 2005年

有美少女出现的其它格斗游戏

TOBAL No.1	SQUARE・ENIX
双子女神	Polygram
灵魂力量	BANDAI-NAMCO GAMES
CAPCOM V.S. SNK千年之战2000	CAPCOM
战斗之蛇	SEGA
兽化格斗	HUDSON
私立正义学园	CAPCOM
豪血寺一族	ATLUS
太空格斗家	CAPCOM

奔跑，飞跃，展示拳脚，兼具美丽与强悍的女性格斗家令许多男性为之着迷。在早期的游戏中，角色还是用简单的2D手法来描绘的，但现在，随着3D多边形绘图技术的发达，女孩子们的形象被刻画得更加细致动人。只要对战格斗作为一种游戏形式继续存在下去，作为美丽象征的女性格斗家们就不会停止征程。

对战格斗系游戏的小总结 GIRL GAME 7 "GRAPPLE" CONCLUSION

08 TAB与PUZ

女孩子们为游戏增添了深度

TAB与PUZ是休闲类游戏的代名词，它们与Girl Game也有很深的渊源。以麻将、棋牌类为代表，很多TAB和PUZ游戏中都会出现女性角色的身影。

“美少女”与休闲游戏的融合

TABLE & PUZZLE 1

在上世纪80年代，麻将类游戏是造成日本街机厅大行其道的重要原因之一。虽然成人麻将已经被家用机屏弃，但Girl Game和休闲游戏的融合却以别的形式渐渐展开，代表作品也非常多。其中，方块类游戏《QUIX》和拼图游戏《剪影物语》等作品具有较高的游戏性，建立了自己的拥护者阵容。

有美少女出现的TAB与PUZ进化表

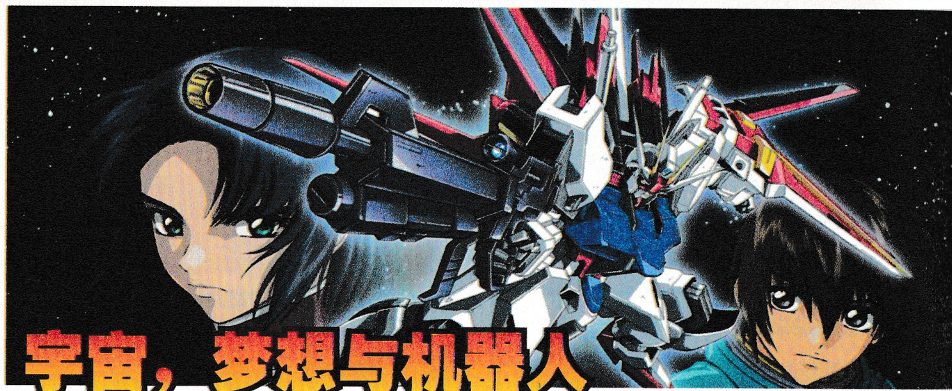
全年龄游戏中的麻将	
FC 胜负自我中心派	Asmic 1988年
PS2 SIMPLE 2000 THE美少女麻将	D3 Publisher 2002年
PS2 兔·野生斗牌	Digicube 2002年
PS2 GIRL麻将·你也能打满贯！	Jaleco 2003年
PS2 雀·三国无双	KOEI 2006年

从著名麻将漫画《胜负自我中心派》开始，全年龄麻将游戏逐渐发展起来。另一方面，Girl Game形式的其它休闲游戏也层出不穷。今后，“角色系”和“美少女”还将共存。

TAB与PUZ类游戏的小总结 GIRL GAME 8 "TABLE & PUZZLE" CONCLUSION

距离《心跳回忆》发售，已经过去了12年。当年被业界普遍认为“不过是一阵风潮而已”的Girl Game在经历了大起大落之后，现在已拥有了稳定的用户市场。不过近年来，Girl Game发展迟缓是一个不争的事实，很多新作都在使用陈旧的游戏模式。想使Girl Game获得更多人的支持，仅凭现状是不行的。玩家们都在等待着不仅能让拥趸们注目，也能让所有玩家都感到面貌一新的作品。具有全新理念的Girl Game，是整个游戏业界都在翘首企盼的。

Girl Game还将继续进化？ GIRL GAME LAST CONCLUSION



宇宙，梦想与机器人

——《高达SEED》及其游戏

高达（GUNDAM），是一个传奇的名字。这个名字如今被无数动漫爱好者挂在嘴边，已经成了日本动漫游文化中一个不朽的象征。最近几年,延续着高达神话的作品就是《高达SEED》系列。这部作品通过前所未见的商业运作争取了大批新FANS，同时也以前所未见的势头大举进军游戏领域。在这里重提一下《SEED》及其相关游戏,也算是一种对时代的顺应吧。

高达动画的27年

说起来，GUNDAM最近已经在国内被正式翻译成"敢达"，不过原来的译名大家已经叫顺了口，本文中就暂且沿用下来了。作为一部描写机器人——动画中叫机动战士（Mobile Suits）战争的系列动画，自1979年第一部《高达0079》登场以来，每隔若干年便会推出一部新的动画作品，至今已将近30个年头，而机动战士高达也成为日本机器人题材卡通作品中最著名最经久不衰、最庞大的系列。《机动战士高达》系列动画最突出的特点就是"以未来战争作为题材，但几乎每一作都透露出强烈的反战思想"。以战争反衬和平,在战火中寻求反思。就如《机动战士高达W无尽的华尔兹》中所说的："历史就像是无尽的华尔兹，不停重复名为和平、革命和战争的三拍子节奏轨迹。"高达系列的每一部作品在将火爆激烈的战斗场面作为看点之外，往往还具有复杂而有深度的故事情节。因此，机动战士系列独有的内涵也是吸引很多人成为高达迷的一大因素。高达早期的几部动画具有连续性，从第一部《0079》到后来的《V高达》，都是发生在以U.C（宇宙世纪）为纪元的架空历史中，从U.C 0079到U.C0153的70多年时间里，涌现了无数英雄人物。这些被高达迷们称为"正传"的作品加上之后几部非U.C世纪的"外传"，向观众展现了一个以浩瀚宇宙和巨大机器人为背景的瑰丽世界。20多年来，几代年轻人成为了高达系列作品的狂热FANS，这个动画系列在包括我国在内的世界各国，都产生了巨大的影响力。

颠覆传统的《高达SEED》

2002年，《机动战士高达》系列乘着商业化的大潮卷土重来。这次的作品叫做《高达SEED》。上映之初似乎谁也没想到，这部新的高达作品后来竟会造成如此巨大的轰动，以至于被很多人称为高达系列中"划时代的作品"。尽管有些不情愿，但连总监督富野由悠季也不得不说：《SEED》是新世纪的高达。可以说，SEED算得上是高达系列动画风格的一座分水岭。

在《高达SEED》之前，Sunrise公司1999年末推出的《高达TurnA》是一部号称"回归之作"的高达作品（剧名"TurnA"的写法是（拼字），倒过来的A，表示"全部的总结、回归原点"的数学符号）。为了表现回归，这次的作品不但将大背景从未来科技时代移到了工业化时代,连高达的机体设定也为了体现工业感而交给美国人设计，并获得了"历代最丑高达"、"水壶高达"、"野猪高达"之称。就收视率和观众评价情况来看，TurnA高达是高达系列中比较失败的一作。大概这次的失败也使Sunrise汲取了教训，在商业化大背景下的好动画就是必须要迎合观众的审美观，想另辟蹊径或者独树一帜虽然不能说绝对行不通，但也要付上相当大的代价。而在宣称是"以往高达之总结"的《高达Turn A》结束之后,Sunrise公司痛定思痛，想像上面提到的富野所说的一样，策划制作一款新世纪的高达。新世纪的高达应该走什么样的道路？Sunrise最终选择了继续走几年前《W高达》的道路——偶像化。在这个大的决策下，公司在总监督富野之下，启用了新的监督和编剧福田己津央和两泽千晶夫妇，而"高达之父"富野在这部作品中仅仅是挂个名而已。这对夫妻拍档的偶像化的制作方式,再加上人设平井久司华丽的风格，彻底贯彻了Sunrise公司之前的制作决策，让《高达SEED》和以往所有高达系列作品比起来完全换了一副面孔。事实证明，Sunrise公司的这次决策是极度正确的。尽管动画播出后褒贬不一，争议很大,但《高达SEED》在商业上的成功却是无庸置疑。平均6.2％的高收视率让高达SEED称霸了2002下半年到2003上半年的日本TV动画市场,也证明了动画作品在抓住一般观众的眼球方面的重要性，这个方针甚至对后来接档的动画——主题没有任何关联的《钢之炼金术士》都产生了少许影响。在《高达SEED》之后,Sunrise马上推出了跟风之作《苍穹的巨龙》以及《SEED》续作《SEED Destiny》，这也是商业化成功的一大标志。

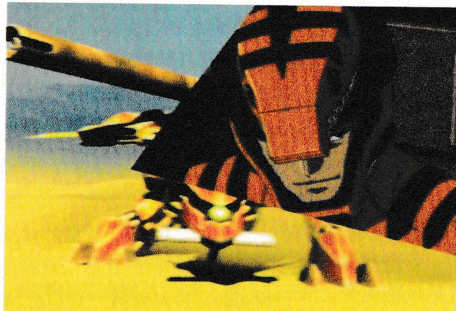
如果单说剧情，《高达SEED》其实并不比之前的高达作品出彩：爱好机械的少年无意中被卷入敌袭事件中捡到代表最新科技的MS机器人，又在无意中以菜鸟技术驾驶机体击败敌机，再在无意中以平民身份加入军方开始逃往旅程。除去里面增加的昔日朋友今日敌人的桥段和交叉N角恋情节，其他剧情脉络的构建基本上是在照搬高达第一作《0079》，而且还是那种"只具其形"的照搬。而且，整部剧中不时出现夸张的剧情，比如开场时从未接触过高达操作系统的基拉能够马上将高达操作自如（好歹0079里的阿姆罗还看过操作说明书）、之后在沙漠上能一边与敌机战斗一边改写高达的OS、被自爆的圣盾正面击中而没死掉、穆驾驶MS能正面挡住主舰阳电子炮等等,一反以往高达系列动画严谨的情节叙述风格，使得高达的传统FANS，特别是高达U.C世纪系列作品的死忠拥趸不能接受，所以一时间"虚有其表""华而不实""品位地下"等骂声蜂拥而至。

其实如果以客观立场来看待，《高达SEED》虽然在某些方面不能尽如人意，但它却仍然是一款成功之作。或者说，《高达SEED》对高达系列动画传统风格的颠覆是在市场商业化的大背景和年轻一代观众审美观转变共同条件下进行转型所产生的必然趋势。"旧瓶装新酒"并不意味着高达动画不会成功。正如前面所说，SEED在人设和机体设定上颠覆了以往高达系列作品，如果说W高达的人设风格变化是一次尝试，那么SEED中的人设已经算是尝试成功后的完成品了。在SEED中不但主角配角反角都开始向美形化发展,连机体设定也一反以往的凝重朴实风格，变得更加华丽。再加上为动画配音一干偶像级声优：保志总一郎、石田彰、田中理惠、大小关、桑岛法子、子安武人、置鲇龙太郎……可谓是美型加美声，这样的制作彻底让《高达SEED》成为了一部"华丽到爆"的2D偶像剧。尽管这种不同于以往的风格转变让SEED成为了高达系列作品中离经叛道的异类，但从实际结果上来看，这部动画的"大作风范"却尽展无余。除了之前提到的高收视率和高商业回报之外，《高达SEED》让更多的年轻观众和以往并不喜欢机械人类动画的观众了解了高达动画，对完善高达迷的年龄层面有着功不可没的作用。所以，尽管由于主角人设存在感不强，剧情单薄等因素使得其续作《高达SEED Destiny》取得的成绩不如前作，但我们可以肯定的是SEED是开创新世纪高达作品的分水岭,它奠定了新一代高达作品风格的基础，以后的高达系列作品也一定会沿着这条道路走下去。



《SEED》游戏的“抢钱计划”

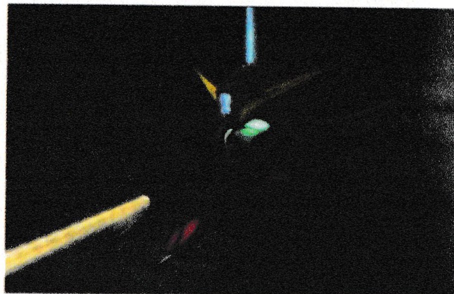
在日本，动画周边产业所带来的商业利润远远高于动画本身带来的商业利润，高达自然也不例外。《高达SEED》推出后，商家自然不会放过这个抢钱的机会。众所周知，高达机体的模型、人物手办等都是能够让众多疯狂FANS掏空口袋却仍然乐此不疲的奢侈品。而我们在这里提到的，自然是与《高达SEED》相关的游戏。



说到高达游戏，就不能不提到BANDAI公司。这个号称“机器人游戏专业户”的公司从FC时代制作《第一次机器人大战》开始，陆续为SFC、GB、GBA、PS、PS2推出了很多游戏。如今，BANDAI的作品几乎涵盖所有机种,奠定了机器人游戏的霸主地位。高达系列动画的机体和角色在BANDAI公司制作的游戏作品中出镜率相当高，且不说在作为机器人大乱斗游戏的《机器人大战》系列（由子公司BANPRESTO负责开发）的每一作中高达系列机体都是玩家使用率最高的亮点之一,光是BANDAI为高达动画量身定做的专门游戏就有很多,其中包括广大玩家熟悉的《基连的野望》系列和《SD高达》系列。《高达SEED》播出后的高人气注定了它也逃不过BANDAI的“魔爪”。目前,高达SEED的游戏主要包括以《高达SEED联合VS扎夫特》为代表的3D ACT游戏和SLG类游戏《SD高达G世纪 SEED》。

先说《联合VS扎夫特》，这款3D ACT游戏的PS2版本是BANDAI于去年11月17日正式发售的，后来还在街机上推出了续作《高达SEED联合VS扎夫特II》。今年年底，这款续作还将以《高达SEED联合VS扎夫特II PLUS》的名字移植到PS2上。在游戏中，玩家可以使用SEED作品中的大多数登场机体,某些角色通关后还会出现新的机体和驾驶员。不过说实话,BANDAI的强项在于制作SLG,这类3D ACT游戏由BANDAI制作出来的效果并不尽如人意。游戏的整体风格类似于《无双》系列的背后第三视点系统,但玩家操纵机体的战斗招式明显没有《无双》系列连贯流畅，加上每个关卡的流程非常短，杂兵数量少且皮糙血厚，无法像《无双》系列一样一击必杀,因为玩家在游戏中无法体会到《无双》系列游戏里纵横驰骋于乱军之中的爽快感。其次游戏攻击设定为只能单体攻击模式（即每次只能攻击一台被锁定的敌人机体）、用飞行游戏的雷达索敌模式代替无双系统的小地图模式（当然，实际上游戏中每个关卡的容量也似乎的确没有必要使用小地图）、没有机体经验值和升级系统。这样的设定虽然看起来更符合高达游戏的特点,但BANDAI这种不知变通的游戏模式无疑缺乏人性化,对玩家亲和力不够。除此之外，笔者认为游戏中用来表现机体形象的3D材质贴图有偷工减料的嫌疑，搞得敌我双方的机体和母舰看上去像是粗糙廉价的塑料模型，没有一点金属质感。整体上看，这款游戏在游戏性上反而不如2004年BANDAI的同类型游戏《高达SEED无终的明日》。所以这款游戏其实算是一款带有强烈FANS向的东西，除非对高达SEED有着疯狂热情的资深FANS，否则不建议尝试这个系列的游戏。

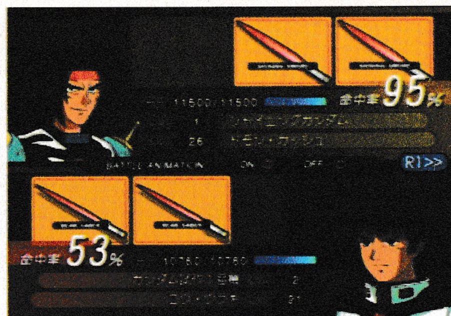
再来说说《SD高达G世纪 SEED》（以下简称《高达GS》）。算上去这款游戏是比较古老的SEED主题游戏，早在2004年年初就上市了。作为《SD高达》系列作品的一款，BANDAI制作《高达GS》时有众多成熟的作品作为参照，游戏系统倒是中规中矩，可以说基本上和2002年的《SD高达G世纪 NEO》一样。如果要说亮点的话，大概BANDAI号称的“SEED机体全数参战”要算其中之一了。



比起《高达NEO》，《高达GS》增加了SEED模式。这个模式实际上是让玩家复习SEED的剧情顺便对操作系统进行熟悉。SEED模式中剧情从最开始基拉“捡到”强袭高达的“它的名称叫高达”到最后雅金多维攻防战的“无终的明日”，一共15关，配以剧中原声优的全程语音和原作关键剧情的CG动画。可以说，通关一遍就相当于重温了一遍高达SEED的大致剧情。可惜就笔者个人观点来看，将游戏大地图和战斗画面中机体做成Q版还无可厚非，但是不知出于什么因素考虑，BANDAI将剧情CG动画中的机体也制作成Q版，这就有点说不过去了。看着基拉和阿斯兰一边说着热血的台词一边驾驶两头身大小的机体进行战斗，无论如何都给人一种怪异到啼笑皆非的感觉。



如果说SEED模式是以动画回顾为主，那么Generation模式则是更加突出这款游戏的游戏性。秉承BANDAI机器人游戏一贯的“关公战秦琼”传统，在Generation模式里又是不同高达作品中的机体大混战的局面，从最早一部《0079》到《SEED》，合计16部高达作品中主要机体都会登场。不过，不同于机战系列的大杂烩剧情模式，在《高达GS》中每部登场作品单独有几个剧情关卡，在剧情关卡里该作的人物和机体作为剧情必要的战斗单位出场，其它战斗单位就由玩家自己配置。因此我们在游戏中可以看到“两个阿姆罗并肩作战”或者“玩家夏亚死磕电脑夏亚”的奇观。游戏分为战斗阶段和配置阶段，玩家在战斗阶段击败敌人，捕获敌方机体。而在配置阶段改造研发新机体、租用机师、编制出击的战斗小队。大家都知道，靠收集来消耗玩家时间是现在所有游戏厂商管用的伎俩，这款作品也不例外。《高达GS》中有1000多款机体，数百个机师，再加上若干个徽章，要把上述东



西收集齐全并不是一件容易的事，而作为游戏迷，或多或少都带着一点追求完美主义的“特性”，所以大量的收集因素也成了这款游戏的魅力之一。

《高达GS》基本沿用了《SD高达G世纪》系列游戏一贯的风格和系统模式，如果不去深究，我们完全可以把它理解为BANDAI借助当时动画风潮，以SEED的噱头制作的一款G世纪资料片。之后，BANDAI又在2005年推出了类似的作品《SD高达C.E世纪for SEED Destiny》，这次比较令人满意的改进就是将机体造型换成了真实比例，而非Q版。今年8月3日，BANDAI又针对PSP平台推出了最新的《SD高达G世纪PORTABLE》，这部作品又回到了Q版机体的造型，不过也许对于掌机来说，这样的造型更合适吧。

总体而言，对于高达系列游戏迷来说，被弱化的情节已经不是对判断游戏素质造成影响的主要因素了，更重要的还是游戏本身的游戏性。对于格斗和ACT类游戏来说，游戏性的体现是爽快感和上手度、对于SLG来说则是战略性。不过归根结底，在机器人游戏中，机器人才是最大的看点，所以无论ACT还是SLG,游戏中登场机体的水平绝对不能马虎，无论是从数量、质量还是忠实原作程度都要让人满意，这样的作品才能称得起一款优秀的高达游戏。

文：CPU



读编往来 有了广大读者，才有我们存在的理由

《游戏批评》复刊已经两期，很多读者都为我们寄来了回函，或在网上发帖，对我们的杂志提出了中肯而又宝贵的意见。为了加强和广大读者之间的反馈，我们从本期开始增设了这个“读编往来”栏目,和读者进行意见的交流。此外，本期《秋季号》起用了新的读者回函表，回函表和刊物分离，以便读者将意见传递给我们。由于建立伊始，这间属于读者们的“小屋”还比较简陋，但我们相信，随着刊物的逐步成熟，编辑和读者交流的空间会越来越大的。

想“批评”，先要进行自我批评

●《春季号》书本质量有问题，《夏季号》光盘质量有问题。我说，把这些问题统统给我解决掉。（四川成都 罗敦）

■复刊后的刊物质量不能令读者满意，特别是《夏季号》赠品CD出现的问题，很多读者都在网上提出了意见，这令我们深感羞惭。《游戏批评》编辑部在这里再次向广大读者致以诚挚的歉意，在今后的工作中,我们会进一步加强对刊物质量的监督管理，力争以自己的工作成绩来弥补一点读者们心中的遗憾。

●该批的批，该赞的赞，不要走老路，把刊登在杂志上的游戏都说成是大作。（辽宁 MDS君）

■由于要考虑到内容的影响力，游戏杂志总会选择一些引人关注的作品作为文章选题，但是这并不意味着我们对“选中”的游戏都要进行吹捧，“该批的批，该赞的赞”正是《游戏批评》的主旨。

●贵刊在《MGS》特辑中对“批评”二字的贯彻不够。（天津 常亮）

■我们已经在网上对玩家提过，刊名中的“批评”指的是广义的批评，也就是批注与评论，对于一些具有意义的游戏作品，抱着欣赏的目光来审视也是必要的。当然，一针见血的批判类文章是“批评”的书眼，今后我们会更加注重这方面的写作。笔锋是越磨越利的，这点还请广大读者拭目以待。

●多与玩家交流，共同看业界。（成都 王舟杰）

■我们开设这个栏目的目的就在于此，还希望广大热心读者们今后继续给予我们帮助与支持。如果有心得感想类的文章，也欢迎给我们投稿，我们会在后面的“读者感言”中进行选登。

●最大的意见就是，弄张回函卡吧！（上海 卢云庆）

■遵命。

关于新的读者回函表

本期《游戏批评》采用了与刊物分离的新回函表。业界评论杂志《游戏批评》的办刊宗旨是“说出玩家心中想说的话”。在今后的工作中，我们将根据读者意见设计并制作各种专题企划，力争以互动性更强，更贴近读者的形式为大家服务。如果您能将宝贵的意见以回函形式转达给我们，我们将不胜感激。

您寄来的回函表上的意见与留言可能会刊登在这个“读编往来”专栏中，还请您在回函之前事先予以理解。

① 利用回函表发表意见 或向《游戏批评》投稿

如果您想回函，请填写刊物中附赠的回函表之后装入信封，按普通信件的方式邮寄给我们。收件人地址请填写：

北京东区安外邮局75号信箱《游戏批评》编辑部 收　邮编：100011

② 通过电子邮件发表意见 或向《游戏批评》投稿

您的宝贵意见也可以利用电子邮件直接提出，可以方便我们及时与您取得联系。

联系信箱：yxpp2nd@vgame.cn（意见请发到这里）

投稿信箱：yxpp@vgame.cn（赐稿请发到这里）

读者感言 生于游戏年代

文：PP熊

壹 还记得吗，从什么时候开始，我们远离了足球、篮球、运动场，远离了弹弓、弹球和旋转木马，远离了爬树、抓鱼和捉迷藏，远离了一切曾经的游戏，而投入到电视机前，手里握着一个叫做手柄的东西，眼睛盯着黑白的电视屏幕，去体验一种最新的游戏方式。

电子游戏可以说是20世纪发展最快的娱乐方式，它的出现使人们的娱乐方式出现了质的飞跃，它以直观的声光表现形式和操作方法，使不同年龄段的人们都可以很快上手并乐在其中。电子游戏进入中国是80年代末的事情，而出生于70末80初的这一批孩子们可以说是中国第一批游戏玩家。当时10几岁的孩子们刚刚开始走上属于自己的人生道路，就很幸运地体验到了这种最新的娱乐方式。他们亲历了游戏史上最巨大的几次变革，他们的成长过程也就是游戏机发展的历程，或者说，是电子游戏伴随着他们一起成长。

虽然大部分的游戏都以单机为主，但和朋友一起游戏时所带来的快乐是倍增的，这样的感受相信常玩多人游戏游戏的人一定都深有体会。正如中国古代著名的思想家孟子的名言：“独乐乐不如同乐乐”。如果长期一个人在家玩游戏是很无聊的事情，而和朋友一起体验、交流游戏不仅能获得更多的乐趣和心得体会，同时也能开阔自己的思路，创造更多的游戏方法，毕竟个人的思维是有限的，就像一颗水滴只有汇集到一起才能成为快乐和智慧的海洋。随着时间的流逝，和朋友一起经历着游戏的发展和变迁，亲眼见证各种游戏史上的事件，更是人生中难得的回忆。

贰 在北京二环沿线的鼓楼大街以南，有条著名的电子游戏一条街，这里不但是北京众多电子游戏爱好者的福地，也是国内大多游戏爱好者来北京旅游时的向往之地。

我和雷就是在这条大街上一家很不起眼的小店里认识的。

那是2000年盛夏的一天，我在店里看到他在为了一个土星的限定版软件而跟老板还价，他说身上只有这么多钱了，要求老板给他降到这个价位，而老板显然不同意。我出于对游戏同好的帮助，借给他一些钱，满足了他的心愿，很自然地，我们成了朋友。



很快我就发现，雷是一个彻底的SEGA迷，在他心里，世界上只有一家公司能够做出真正优秀的游戏，那就是SEGA。

一次外出游玩路过他家，他请我到他的小屋做客，我欣然同意。进入这个小房间后，我看到的满是SEGA相关的东西：沙发上的SONIC公仔，桌子上的樱花大战手办，书柜里的大量正版SEGA主机软件，电视柜里的MD、SS、DC主机，甚至一些很稀有的主机配套周边他都收藏，我很惊叹他的精力，同时也深深感觉到了他对SEGA那种崇拜。此刻他正双手抱在胸前，得意的看着我，说：怎么样，我的收藏还不错吧。

他对于SEGA游戏的痴迷是令我最佩服的，他经常给我演示一些自己的独创的游戏打法，每次演示都是聚精会神，而在一旁观看的我似乎并不怎么投入，SEGA的游戏对我来说，太另类了。不一会，画面上出现了S评价，雷放下手柄，擦了擦头上的汗，回过头看着我，脸上露出了满意的表情，我也给了他赞赏，当然不只是对他的游戏水平。

众所周知，SEGA的游戏都是很有难度的，许多不适应的玩家都因此而放弃并抱怨SEGA的制作态度，而能把SEGA的游戏钻研得透彻的人也一定是下了很大功夫的。雷经常给我讲他是怎么苦练、钻研去攻克那些很难的游戏，每次讲的时

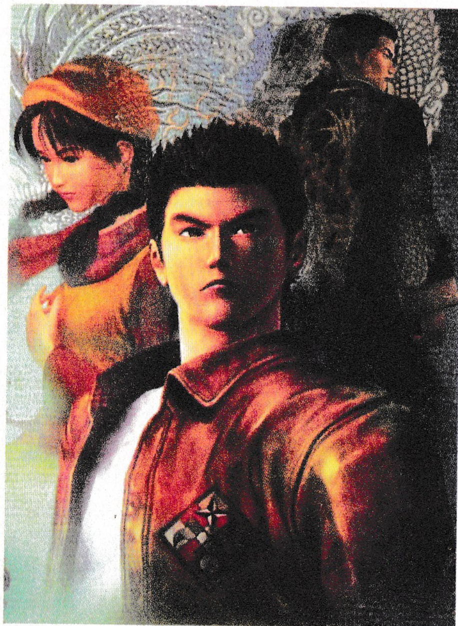
候都神采飞舞，精神振奋，就像一个学者在演讲那样，滔滔不绝。

我想，如果当初他把这些精力都放在学习上，他一定会比现在更有发展，但如果那样，我们可能就永远不会认识了。

SEGA就是这样一个公司，虽然每次主机竞争中都不是赢家，但每次都有非常出色的表现，每一部主机上都有足以传世的经典作品。也正由于其个性化的表现，SEGA一直就是人们所关注的焦点，这世界上会有许多的人对SEGA的游戏嗤之以鼻，但只有真正懂SEGA的爱好者才能理解其中的内涵。

雷从小就学习美术，参加工作后也是从事美术设计相关。这使他对游戏的画面有着很高的要求，更确切地说，是美工设计的水平。他欣赏SEGA那种硬派、大气的美术风格，那种天马行空般的艺术设计。他经常在玩游戏的时候暂停，然后放下手柄，欣赏画面，有时还会拿出画笔来临摹。

2000年前后,正逢新一轮主机大战的展开。SEGA的DREAMCAST主机率先推出，当时以刀魂为代表的一批次世代游戏给玩家带来的震撼是非常大的，和许多SEGA爱好者一样，雷也很憧憬DC的未来，他希望DC上会出现越来越多优秀的软



件。每次聊到主机形势的时候，雷总是充满自信地对我说："DC一定会取得最后胜利，将PS2击败的，相信我吧！"我很希望他的愿望能实现,尽管PS2是那么具有王者气概，尽管当时的DC身上已经有了一些不利的因素。

人们在预测未来的时候，总是会往尽量好的方面去想，尽量不去想反面。但我们都不是预言家和先知，我们都是凡人，所以我们都不能阻止一些原本不希望发生的事情发生，该来事的还是会来。

2001年的某天，我还在大学上课时就接到了雷的电话，雷告诉我，DC停产了，他的声音很低沉,我似乎能够听到电话那头传来的些许哽咽声。

后来我们出来喝酒聊天，雷几乎就像变了个人一样，低头，不说话，面带憔悴。

我原以为雷会就此放弃游戏。但他并没有，他买了PS2,因为上面有SEGA的忍，有SEGA的VF4,他也买了Xbox，因为上面有JSRF，有铁甲飞龙ORTA,他也买了NGC、NDS。他对我说，SEGA的主机虽然结束了，但SEGA的游戏并没有结束,今后只要SEGA走到哪里，他就会跟到哪里。

现在的雷已经30出头，事业上小有成就，和许多而立之年的男人一样，他要肩负着房子、车子、妻子的重任，将来还会有孩子。社会的许多重担在压着他，但每次和他在一起，都能看到他眼光里的那种硬朗，感觉到他勇于向生活挑战的那种决心，那样坚毅的性格，就像他最爱的SEGA一样，那么硬派，那么坚强。

对一个游戏公司的迷恋，也是一种信仰吧。信仰，真的可以改变人许多。

叁 有这样一类玩家，他们的游戏年龄很长，拥有的主机数量也很多，但他们只是专注于自己感兴趣的那一款或者一类游戏，并且有着极其深厚的研究。这类玩家的数量并不多，隼是我认识的人里，唯一一个这样类型的玩家。

隼和我是在一个著名游戏论坛上认识的。当时我们为了忍者龙剑传里的隼龙和忍里的秀真哪一个更能代表日本忍者的形象而争论不休，在大战几百回合之后，我们都累了，开始由争吵转为聊天,然而在聊天过程中，我们惊奇地发现彼此有太多共同的话题和爱好，于是我们成为了朋友。

隼的名字，和忍者龙剑传里的隼龙有些渊



源。他曾经信誓旦旦地对我说，如果我生在日本战国时代，一定是一个高级忍者。

然而他生在了现代的中国，于是他只能通过玩游戏来圆自己的梦想。

他对于日本战国历史和日本古代文化的研究是令我大为折服的。他甚至能用讲故事的方法，从头到尾叙述日本战国时期每一场关键战役的前后经过，每次我都听得很着迷，同时也很钦佩他的口才和学识。其实他的知识并不仅限于游戏相关，很多社会问题和历史问题他都非常了解。

为了学习日本文化，他自学日语，背诵游戏里的对白，有时候他还会自己设计一些小品，通过表演的形式来演绎一些历史事件。隼的工作是市场营销，收入颇丰。他的工作性质使得他会经常接触社会上各种各样的人。他所在的单位很大，领导之间的争权斗势是很平常的事情。对他来说，每天的工作除了和保持并开发新的客户关系，还包括如何与领导相处。年轻的游戏爱好者大多是不善此类人情世事的，但他却相当成熟老道，这与他学习历史不无关系。他分析历史人物的性格，研究一些处事方法。每当自己遇到困难的时候，就会从更高的角度去观察，找出解决的方法，他非常成熟冷静地为人处事，外表也透露着高出同龄人的成熟气质。

隼在游戏方面的选择很特殊，他几乎从来不碰RPG和FPS游戏，对于体育和赛车类游戏采取无视态度，红遍世界的WE在他的眼里就是小孩子玩的，在游戏销量上属于王者地位的FF和DQ被他抱怨节奏慢而无聊，而GT和山脊赛车这样画面变化快而速度感强的赛车游戏，他居然一玩就犯困。

他所爱的，是忍者。

从他童年接触游戏这十几年来，伴随着他的就是忍者游戏。为了天诛，他买了PS，为了忍，他买了PS2，为了忍龙，他买了Xbox，又为了天诛，他买了PSP，而眼下，Xbox360版的天诛马上就要发售了……

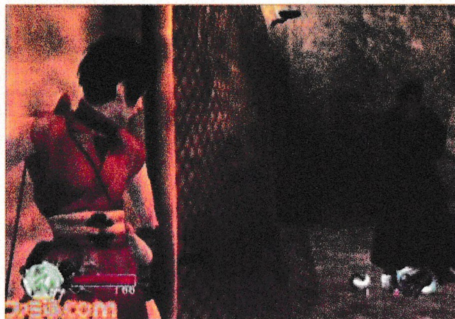
我曾经以为，为了一款游戏而买主机的人，是很少数的，更何况是他这样长期贯彻这种理念的。

在90年代末，红警和三角洲部队以简单上手而对战爽快红遍全国，FF8凭借出色的CG令众多少男少女痴迷，WE和铁拳这样日后流行的游戏也是在这个时期积累的深厚的群众基础。即使在众多玩家聚集的包机房里，像PS版的天诛这样有很高难度的很少有人能坚持玩下去，或者很难想象，一个正处在青春期的少年会远离热闹的网吧、健康的运动场、漂亮的女同学，而独自在家去挑战一个忍者游戏里的那些各种BT令人抓狂的敌人、机关和任务。

"我喜欢忍者，我喜欢他们的武器、忍术，玩游戏可以让我领略到忍者的魅力，但更重要的是，我可以体验他们的生活方式。"

几年后，在隼的家里，他给我演示自己在天诛上的造诣，他不但操作灵活熟练，而且活用游戏中的所有道具，更是对关卡的设计了如指掌，把一场原本很困难的BOSS战变成了如小品一样轻松搞笑的场面。我对他说，我是绝对不会这样下工夫去钻研这种游戏的，他笑了笑说，那是你不喜欢而已，你喜欢的你一样也会去深究的。你喜欢的游戏是赛尔达、合金装备、生化危机，而这些游戏上的研究，你都强于我。人都有自己喜欢和不喜欢的，自己擅长和不擅长的。

他的话我非常赞同，但他和我或者说他和大部分人的不同在于，即使我不喜欢天诛，我也会多多少少的玩一玩，EASY难度通关一遍，知道这



个游戏讲的大概是什么，而他至今也搞不清楚FF和DQ，HALO和CS、WE和FIFA之间的区别。

像他这样沉迷于某一类游戏的玩家，应该是称为重度吧。其实有时候想想，重度也没什么不好的，甚至从某种角度来讲，这样才是真正的核心玩家。我认识好多像隼这样的朋友，有天生就爱玩FPS的，还有玩斑鸠玩了好几年的，还有对火炎纹章投入上千小时的，等等。他们也是游戏爱好者，也许和其他一些涉及游戏比较多的人在一起时，他们显得很另类，但他们心里都是明白的，自己需要什么。

游戏和生活一样，在某一个领域精通，是比涉及所有领域而又都不精通要难得多的事情。

肆 洋是我认识的朋友中，最乐天派的一个。和他在一起的时候，你会感觉到全身心的快乐。在他眼里，任何游戏都是出色的，任何主机都是优秀的，他从来不偏袒或攻击任何一家厂商。

我们是在一个游戏的QQ群里认识的，洋几乎是所有人公认的小白，每天都有人给他解释各种很“初级”的问题，甚至他还需要找人手把手教他实现一些其实很简单的主机的功能。每当讨论起玩游戏的经历来，许多人往往爱好吹嘘自己所拥有的主机的数量，洋没有参与，他只是笑，继续问那些看起来很傻的问题。后来几乎所有人都毫不留情地称呼他是小白，但洋每次都笑呵呵的。有一次，当我用了一下午时间教会他怎么安装XBOX的模拟器之后，我很烦躁地说了他一句笨，而他不但没有生气，反而哈哈大笑。后来他解释说，我们都有共同的爱好，中国玩TV游戏的人本来就少，为什么还要整天吵来吵去的啊，大家就应该高兴才对。

由于性格的关系，洋喜欢玩那些轻松、休闲的游戏，当我们在游戏聚会时，许多人都会选择WE、KOF这些具有很强对抗性质的游戏，而洋一直向大家推荐GC的马里奥聚会、马里奥赛车。这些游戏在许多人眼中看起来是很幼稚的——当然，是对于没有玩过的人来说。终于，在洋的不断努力下，大家开始玩这两个游戏，并且都开始喜欢上了它们。以后，我们每次聚会一定要玩的游戏就是马里奥聚会和马里奥赛车。跟WE和KOF这种鼓励玩家之间争个你死我活的游戏不同，马里奥聚会和马里奥赛车所带来的是一种纯真的快乐，能使人像孩子一样的欢笑。洋笑的是最开心的，他用他的直率、大方感染了我们每一个人。

几年前的我年轻气盛，正处在一个充满斗志而又比较有闲心的时候。每天的乐趣就是上论坛和人口水战，虽然往往大部分的战事都是没有结果地不了了之，但我却仍然不知疲倦地追求着一次又一次的征战，把这种事看得非常重要。每当我满怀壮志地炫耀战事的时候，洋都会奇怪地问我：为什么要吵架呢，大家和和气气的不好吗？而这时的我就会很不屑地说：小白是不会懂的。而正因为我们都是这样直来直去的性格，我们成了好朋友，此后，通过一次次的交谈和了解，我们之间的距离逐渐拉近，他很赞赏我对游戏的全面、广泛的了解，但我依然把他看做是游戏新手，推测他的游戏龄肯定不到两年。

然而，此后不久的一件事改变了我的看法。

那是在洋新买了房子之后，我帮他搬家，把各种旧物搬到车上运走。在搬他的书房的时候，发现了两个大箱子，我很好奇地打开其中一个看了看，映入眼帘的竟然是各种老游戏机的相关物品！一台原装的红白机，一堆各种主机的手柄和线，一台海蓝版N64，甚至还有很少见的3DO主机一台以及若干正版软件。而另一个箱子里，是从94年开始，并不连续的大量电玩杂志……

我带着考古的想法翻阅这些物品，心里的反映很激烈。这时洋走了过来，看了看说：怎么样，哥们曾经也是一个CU吧！

我很信服地点了点头，看着他的收藏物品，又想了想自己曾经对他的看法，脸有些热。

我问他，你为什么从来不说呢，如果你讲一讲自己过去的经历，炫耀一下拥有的主机的数量，人们都不会像现在这样看待你的。他又一次笑了，





这些有什么好炫耀的啊，这都是玩的东西，只有玩游戏本身才是快乐，炫耀机器和玩游戏没有关系啊！

的确，对于我和大多数人来说，不停地沉迷于炫耀主机数量、论坛的征战，虽然有时能从中得到一些满足，但也许，更多的是一些虚荣而已。虽然也有乐趣，但这种乐趣与游戏无关，偏离了初衷。现在我明白了，洋为什么总是很快乐。

那是因为他真正体会到了游戏的快乐，虽然在许多人看来他是小白。而自以为是高手和真玩家的我们，竟然被游戏搞得如此疲惫。

其实游戏自始至终都是很单纯、很快乐的，是某些人把它搞得过于复杂，而使它失去了本来的意义。

伍 朋友间的交谈是最真诚和投入的。每当我们四个坐在一起的时候，总是察觉不到时间的流逝。我们似乎永远有谈不完的话题，聊现在正在玩的、正在流行的热门游戏；一起回想几年前的经典游戏；展望一下还没有发售的未来的游戏。有时候会由于观点的不同而产生一些争论，但很快就会过去，彼此也会更加敞开心扉。游戏、啤酒、欢笑使四个30来岁的男人像孩子一样坐在一起，忘记了所有不开心的事情。

除了游戏之外，就是关于人生的话题，男人成熟了，社会的压力巨大，家庭的担子沉重，钱越来越难赚，还有房、车、官等等许多很实际的问题。有一次我们不约而同地谈起，随着事情越来越多，自己的游戏时间越来越少，随着困扰自己的难题越来越多，玩游戏的时候也越来越心不在焉。我们都担心，或许有一天，我们将远离游戏，去考虑更多关于如何生存的事情。

我突然问他们三人：你们觉得自己对游戏的喜爱的感觉有变化吗？

他们似乎都迟疑了一下，都考虑了一会。于是我们就此问题展开了讨论。最后的结果是：没有。

以前我们看到游戏相关的新闻是从几个月一期的杂志上，而现在是每天都要登陆游戏论坛和网站去关注最新动态。

以前我们交流游戏心得只是通过身边的、院子里或班级里的朋友，而现在可以和全国乃至全世界的玩家一起交流。

以前我们只有在父母允许的情况下才可以玩很短时间，而现在可以不被任何人束缚地玩通宵。

以前我们看到新游戏上市，需要攒钱或者期待父母开恩，而现在可以自己支配自己的钱，随意地买游戏。

以前我们玩游戏会受到老师、家长的批评，而现在则是女朋友的反对、同龄人不理解的嘲笑。

以前我们会因为过于沉迷游戏而学习成绩一落千丈，而现在会因为游戏而无心做好工作。

很多因素都与过去不同，但相同的是，我们都在玩着我们喜欢的游戏。

我们这一代人都经历了电子游戏从无到有，从FC到PS3，从2D到3D等许多飞速发展的一个过程，如今的游戏相比过去的游戏已经发生了翻天覆地的变化，但游戏的本质是没有改变的。同样，这一代游戏人也经历着自己人生的成长，从孩童到成人，从幼稚到成熟，从学生到社会的栋梁，而我们渴望玩游戏的心情和从游戏中得到的快乐是没有改变的。

是的，我们都在长大，身边的人和事都在变，我们也在随着环境的变化而变化。

不变的，是这一代人永远热爱游戏的心。

编者按：

玩家们对游戏的感情永远是真挚的。当回首自己的游戏岁月时，每个人一定都有很多话想说。我们开设这个“读者感言”栏目，就是想为玩家们营造一个直抒胸臆，抒发感情的港湾。尽管只是短短的几页文字，但已经足以令我们为曾经在游戏陪伴下度过的青春而感动。如果您有自己的话想说，欢迎为这个栏目投稿，《游戏批评》始终恭候着您的肺腑之言。

卷末特辑

文：CTU Macro

梦想旋律的绘梦人

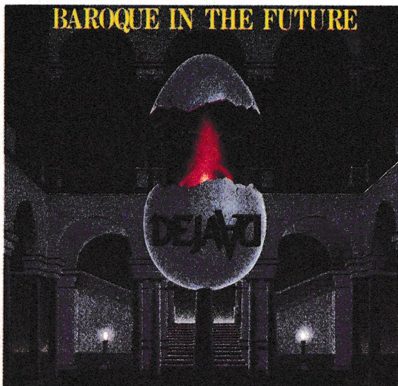
——小记樱庭统

在现今产业规模已经越来越大的游戏界中，除了制作人，导演之外，出色的美术设定和音乐人也开始被玩家所关注。无论是《MGS》中的中村Rika和日比野则彦，《恶魔城》的山根美智流，又或是原SQUARE的光内康典，都在自己的领域中挥汗如雨，谱写着华丽的篇章。被称为“第九艺术”的游戏，其音乐作为掌控其节奏和演绎世界观的主要要素，地位并不亚于画面和剧情。



↑RPG爱好者们无比熟悉的游戏音乐人樱庭统先生。

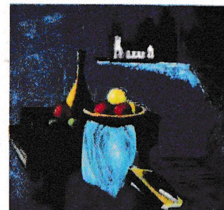
樱庭统的名气可能远远不如上面几位前辈，但是他却以自己多变的曲风和出众的才华赢得了所有人的肯定，游戏方面的传奇经历更令他成为日本玩家的话题人物。他没有凭借某部人气作品一举成名，但所走的每一步都有着深刻的烙印。《传说》《星之海洋》《北欧战神传》《光明力量》《黄金太阳》和《马里奥体育》，都留下了他的足迹。



↑《未来的巴洛克》专辑封面，「Deja-Vu」是法语词「记忆幻觉」。

樱庭统于1965年8月5日生于秋田，自幼便对音乐有浓厚的兴趣。1975年，日本电子乐泰斗级人物富田勋成功地举办了自己的音乐会，媒体对于富田勋的采访给当时还在读小学的樱庭统留下了深刻的印象——合成乐的音响效果不但具有独特的音色，同时还可以模仿传统乐器。电子合成器材表现出专业效果，最终促使樱庭统走向了音乐之路。

在高中阶段，他便购入了合成乐器进行音乐创作，并成立了自娱自乐性质的Clashed Ice乐队,在校内进行巡演,小有名气。1985年，樱庭统从明治大学毕业后，Clashed Ice乐队被日本摇滚乐传奇制作人上野新吾看中，在他的大力扶植下，Clashed Ice发展成为Deja-Vu摇滚乐队，并开始进行商业活动。1988年，他们推出了乐队第一张，也是最后一张专辑《未来的巴洛克（Baroque in the Future）》，并且参与了多次演出活动。在1989年，活跃了仅仅两年的Deja-Vu宣告解散。从此，樱庭统开始了自己的独奏生涯。1990年他推出了自己的第一张个人专辑《戏曲音创（Gikyoku Onsou）》，随即在日本乐坛引起轰动性效应。



↑樱庭先生的第一张个人专辑《戏曲音创》。

在早期的创作生涯中，由于受到富田勋的影响，樱庭统的曲风有很多模仿富田的痕迹。但在第一张专辑《戏曲音创》中，樱庭统就已经散发出了强烈的个人风格。相对于富田勋那种对古典乐变奏近乎疯狂的痴迷，樱庭统的乐风渗透出更多的现代风格，将摇滚、交响、钢琴曲等不同元素完美融合在一起，既拥有宏大的气势，也充满了激昂的旋律，音符清晰而铿锵。后来，樱庭统的曲风也开始不仅仅拘泥于电子摇滚和电子交响，而是向着多元化的方向发展，他将这看做对自己事业的一种挑战。

从出道开始，樱庭统的作品中就带有强烈的巴洛克风格，但和其他古典乐派乐师不同，樱庭统在自己的作品中加入了摇滚，打击等现代化元素，在事业后期更是开始尝试民族类曲风。萧笛、小提琴、钢琴等乐器的独奏，男声合唱和背景的回响效果是樱庭经常用来渲染宏大气氛的手法。提到巴洛克风格的音乐，日本玩家经常会想到KONAMI乐师山根美智流（负责《恶魔城》系列）。和山根的作品相比，樱庭的曲风少了几分晦暗和压抑，多了几分宏大和激昂。这一方面是由于《传说》《星之海洋》等RPG系作品的世界观风格和《恶魔城》系列存在的差别，另一方面也和樱庭统自身的独特性格有关。

与植松伸夫那些擅长利用次世代CD音轨进行创作的乐师不同，樱庭统由于学习电子乐出道，且早期作品均为MSX和PC98等平台的原因，即使在后来为PS平台游戏创作音乐的时候，樱庭的大多数作品也都在使用主机硬件本身的音源进行音乐创作而非使用CD音轨。因此，樱庭的配乐大多比较注重音乐本身的旋律，而非追求印象派那种追求气氛的最终效果。在21世纪游戏界迈入128位时代后，这种情况也有所改观。

和大多数的音乐人不同，樱庭统是一个很感性的人，而且崇尚健康，对于自然和体育都非常感兴趣。他将自己的工作看做对自己的一种考验。可以说在20多年来的事业中，他一直在为了自己的事业和突破固有风格而奋斗。



↑带领樱庭先生走进游戏事业的WOLFTEAM公司的社标。

樱庭统一家现居东京，但他并不十分喜欢自己在市区的环境。每次别人问他最想干的事情是什么的时候，他都会半开玩笑地说自己想要找个房子搬到乡下。生活中的樱庭统是一个非常幽默且健谈的人，即使别人采访他一些较为私人化的问题，只要乐迷希望了解，他就尽量解答，毫不遮掩。

“由于我自己就是凭借电子配乐出的道，所以在早期平台上通过主机内部音源进行创作对我来说并不困难。而且我对各个平台的音效都进行了一定研究，其中MSX别具特色的SCC音源给我留下了最深的印象。”————樱庭统

樱庭统与游戏的初次相识源于一家规模较小的游戏会社WOLFTEAM。这家公司成立于1987年。当时该公司的音乐监督宇野正明看中了业界新人樱庭统的才华，将其揽入公司门下。后来樱庭统与野正明氏、盐生康范和田村信二组成Sergeant Wolf band，为WOLFTEAM在PC98、MSX、MD和MDCD等平台上的早期作品担当配乐工作。



↑SFC上的知名RPG作品《幻想传说》。

1995年，由WOLFTEAM制作，NAMCO发行的SFC平台RPG游戏《幻想传说》发售。

屹立在强大魔王面前的四位勇者，激战中被神雷击中而落荒而逃的君主，穿越时空的光芒，勇者最终在未来把魔王封印——《幻想传说》的开篇动画从一开始就抓住了玩家的心。樱庭统的配乐对于渲染气氛起到了绝佳的作用。以北欧神话为蓝本制作的《幻想传说》，在世界观上和樱庭统所擅长的巴洛克音乐风格无疑是相当接近的。尽管这部作品诞生于樱庭统事业的早期时代，但其中的不少曲目依然可圈可点，对达奥斯战斗的BGM《Decisive》旋律激昂而纷乱，表现出了急躁不安和充分的压迫感。开篇STAFF中的《The Stream of time》通过铿锵有力钢琴伴奏将时间流动的沧桑和厚重感充分表达了出来，作为普通战斗BGM的《Take Up the Cross》则以快节奏演绎了《幻想》手动操作实时战斗的激烈和爽快。最为经典的曲目莫过于对精灵战的BGM《Fighting for the Spirit》了，悠扬而不失紧张的旋律，节奏清晰的鼓点，背景沉重的回响伴奏，给人带来难以名状的感动，以及对时间和宿命流动的叹息。至于游戏终章的一段钢琴独奏，更是堪称点睛之笔——尽管SFC的PCM音源比起PS和SS等32位

机种来显得十分贫弱，但樱庭依然出色地完成了谱曲工作。《幻想》中的大部分曲目都在《传说》系列之后的作品以各种方式重生，《Fighting for the Spirit》更是堪称几乎系列全勤登场的曲目，在另一个侧面上反映了樱庭统配乐的成功。作为NAMCO的王牌RPG《传说》系列的开山之作，这部作品尽管只销售了20万套，但在玩家当中的口碑却日渐增长，樱庭统作为《幻想传说》的音乐制作人，也第一次被广大游戏玩家所熟知。

《幻想传说》正式发售之前，由于不满NAMCO没有给予WOLFTEAM宽松的开发环境，以五反田义治为首的WOLFTEAM成员一怒之下集体跳槽到了以国民RPG《勇者斗恶龙》闻名的ENIX，成立了其子公司TRI-ACE。由于五反田义治等人和樱庭统的私交甚厚，TRI-ACE之后的全部作品配乐工作依然交由樱庭负责。与此同时，在《幻想传说》制作完毕后，当时在NAMCO负责本作宣传工作的吉积信（现为NAMCO第六开发部部长兼《传说》系列监督）由于欣赏樱庭的个人才华，力邀其继续为日后的《传说》续作进行配乐工作。

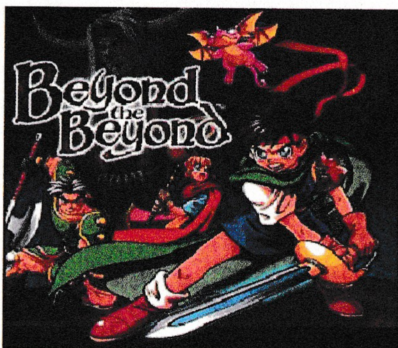
命运正是如此奇妙，NAMCO的《传说》系列和TRI-ACE的《星之海洋》系列就如同WOLFTEAM这同一颗树上掉下来的两颗苹果，分别成长为两棵不同的参天大树。而樱庭统则成为了11年来，NAMCO和TRI-ACE这一对“冤家”最有资格的历史见证人。

成立后的TRI-ACE迅速开始了新作的开发工作，《星之海洋》便是他们的第一部作品同样在SFC上以48Mbit容量登场，同样具有实时战斗和招式语音，《星之海洋》给人的第一印象就是《幻想传说》的翻版，尽管在各方面改进不少，但还是没有受到玩家的普遍认可。坦白而言，樱庭统为《星之海洋》谱的曲比起《幻想传说》来并没有多少突破，曲目大都单调乏味，由于《星



↑TRI-ACE的第一部RPG作品《星之海洋》。

之海洋》的世界观是科幻风格，因此樱庭在本作中尝试了曲风比较低沉的配乐，但由于缺乏经验，未能迎合大众口味，效果并不理想。



↑樱庭统加盟的第一款PS游戏《BEYOND THE BEYOND》。

1994年，和樱庭统同为当时的WOLFTEAM手下Sergeant Wolf band乐队的宇野正明退社前往CAMELOT，担任CAMELOT音乐监督一职，并将自己的后辈樱庭统推荐给高桥兄弟。CAMELOT是一家在业界颇具传奇性质的公司，其性质为第三方软件开发商，软件的发行工作都交给SCE、任天堂和世嘉等硬件商，但与其它软件开发商不同的是，CAMELOT公司的业务保持着坚决的独立性。樱庭统为CAMELOT效力的第一部作品就是在1995年年末商战和《幻想传说》同期投向市场的RPG游戏《BEYOND THE BEYOND》，这也是樱庭统第一次参与PS游戏的制作。尽管本作有很多缺陷和BUG，但由于SCE成功的广告轰炸战略，依然在日本取得了销量30万套以上的巨大商业成功。

坦白来说，1996－1998这三年中，无论是《BEYOND THE BEYOND》《光明力量3》还是《星之海洋2》《宿命传说》，在这些作品的谱曲工作中樱庭统表现出了明显的力不从心，距离自己之前的杰作《幻想传说》有着相当大的差距、也许是由于自己尚未熟悉32位机的硬件音源，又或是个人风格尚未形成的原因，这些作品中的曲风有着典型的华而不实的迹象，气势有余韵律不足，音色和乐器演奏方面显得较为单调乏味。

在这困难的磨合期中，樱庭笔下仍然有个把佳作。《大众高尔夫》作为CAMELOT和SCE亲密合作的产物，高桥兄弟将本作定位于家庭休闲对战娱乐的佳品，任何人都能轻松上手，无论在专业程度和上手容易度上都无可挑剔。尽管《大众高尔夫》的首周销量并不理想，但凭借SCE不



↑SS玩家非常熟悉的《光明力量3》。

遗余力的广告轰炸和玩家间的良好口碑形成了人际宣传效应，销量最终突破了百万大关。不同于以往的RPG和S·RPG作品，在自己之前毫未接触过的体育游戏领域，樱庭统在没有任何包袱的情况下交出了一篇令人满意的答卷。《大众高尔夫》的音乐风格幽默诙谐，让整个游戏过程被轻松愉快的气氛所包围。

1998年初，SCE见《大众高尔夫》大获成功，意欲将CAMELOT揽入怀中变为子公司，崇尚自由的高桥兄弟得知此事后，立刻断绝了和SCE的关系。在1998年，世嘉的SS已是垂死挣扎，目睹了世嘉内部的党派林立后高桥兄弟认为DC日后也难有作为。在业界，世嘉和SCE的死敌非东京老铺任天堂莫属。而任天堂的友好态度，更让投奔旗下的高桥兄弟大为惊喜。不但宣传部长今西弘史亲自赶来接应，就连情报开发部的灵魂人物宫本茂都前来参加谈判，双方很快达成了合



↑休闲游戏中的名作《大众高尔夫》。

作意向。当时任天堂的N64正逐渐走出软件不足的阴影，销量逐步回升。高桥兄弟原本打算在N64上制作一款名为《黄金太阳》的RPG作品，后来考虑到N64用户层对应年龄较低的原因，打算先用一款体育游戏打开市场。由于CAMELOT兄弟对SCE夺走《大众高尔夫》的版权一直耿耿于怀，于是决定在N64上开发出一款超越《大众高尔夫》的作品。恰好当时任天堂对CAMELOT提供了全面协助，宫本茂甚至将马里奥等知名角色的使用权交给了高桥兄弟。《马里奥高尔夫64》就此应运而生。樱庭统在《马里奥高尔夫64》中延续了《大众高尔夫》的轻松幽默的曲风，再次受到了一致好评。之后CAMELOT将本作发展成了《马里奥体育》这样一个庞大的系列，而樱庭统也接手了之后所有CAMELOT旗下马里奥体育游戏的配乐工作。这一系列作品也给多为RPG游戏配乐的樱庭统添加了不小的砝码。



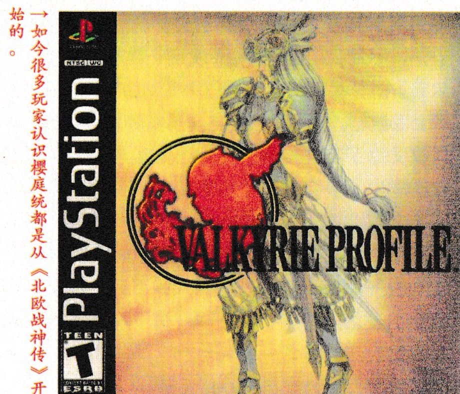
↑《幻想传说》在PS上的复刻版。

“在完成PS版《幻想传说》的配乐工作后，我自己通过对比之前SFC版的音效，深刻反思了PS的音源效果和SFC的不同。在PS版中我为配乐增添了大量的环境音效。我意识到，尽管自己不擅长使用CD音轨进行创作，但凭借PS强大的PCM音源一样能创作出不亚于CD音轨的效果。”

——樱庭统

1998年的PS复刻版《幻想传说》对于樱庭统个人而言是一部具有重要意义的作品。如果说之前的SFC版《幻想》是具有对16位机机能的妥协色彩的半成品的话，那么PS版《幻想》可以称为完美的完成品。PS版的配乐并不是简单的REMIX（混音），而是经过全新润色和加工的作品。通过和SFC版的深刻对比，樱庭统在温故知新的同时，逐渐成功驾驭了PS的音频机能。从1995年的

《BEYOND THE BEYOND》到1998年的《幻想传说》，4年的时间让樱庭统对32位机谱曲积累了足够的经验。他在耐心地等待下一个全面演绎自己才华的作品的机会。直到1999年，一部传世名作的诞生将他的个人事业推向了顶峰。



→如今很多玩家认识樱庭统都是从《北欧战神传》开始的。

"《北欧战神传》的开发阶段正是我们社内最困难的时期。技术问题还是可以克服的，但每次我们对业务进行结算的时候就会发现游戏的开发进度已经大大落后，不得不连夜赶工。最要命的是《星之海洋2》所取得的资金被花光了——尽管如此，社内的每一个职员都为此作品付出了自己的全部。事实上，虽然《星之海洋2》的口碑好过《宿命传说》，但我们并不对此感到满足。因为我们想要超越的并不是NAMCO的《宿命传说》，而是我们自己之前的作品《幻想传说》。"

——五反田义治

"我们需要创作出超越《传说》和《星之海洋》的作品，这样才能让本社从NAMCO的阴影中摆脱出去。为此，我们必须放弃之前的固有意识重新开始奋斗！"

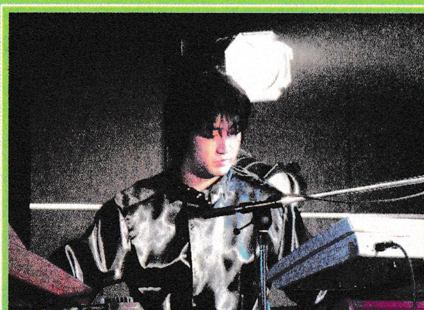
——山岸功典

"和《星之海洋》不同，《北欧战神传》是TRI-ACE第一款真正以剧情为重点的RPG游戏。当然，对于樱庭统的谱曲工作，我们不想给他限制住太多的条条框框，因为这样就不是他自己本身的风格了。但《北欧战神传》是一款以文化底蕴见长的作品，为了和游戏本身剧情和世界观的气氛相结合，我们对樱庭统的谱曲做了一定的要求。尽管如此，樱庭统的作曲还是和整个游戏形成了完美的统一，又不失自己的风格。对此我深表钦佩。"

——则本真树

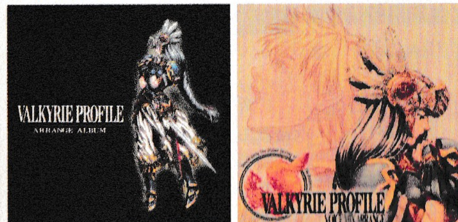
1999年的辉煌对于TRI-ACE来说完全可以用"功高盖主"来形容，《北欧战神传（VALKYRIE PROFILE，以下简称VP）》这款在RPG史上有着划时代意义的作品的推出终于使TRI-ACE一举跻身顶级RPG开发商，其声望一时甚至远远超过了自己的上级公司ENIX。《VP》不愧为32位机时代RPG的最高杰作之一，《星之海洋》式实时战斗的爽快感和传统回合制RPG的策略感被系统完美地结合在一起。即使在7年后的今天，在表现力和系统两个方面能够同时超越《VP》的RPG作品依然屈指可数。其中甚至包括其续作《VP2》。吉成兄弟的人设，PRODUCTION I.G.的美术设定，则本真树的剧本，每一个为《VP》奋斗的制作人员都完全燃尽了自己，没有留下半点遗憾。而在这其中，最耀眼的莫过于樱庭统的配乐。

神圣、庄严、华丽、高贵、优雅、悲壮、凄美、激昂——樱庭统的笔触没有丝毫的斧凿痕迹，从容不迫地将《VP》宏大的北欧世界观带给了每一个玩家。PS的24路PCM音源被樱庭统发挥得淋漓尽致，最终的效果丝毫不亚于CD音轨。樱庭最擅长的巴洛克曲风在这部作品中已经达到了炉火纯青的地步，从节奏感，环境氛围和旋律三方面来分析，本作堪称樱庭谱曲生涯中的最高杰作。和当时《MGS》《生化危机》等追求电影化表现手法的游戏不同，《VP》采用了类似舞台剧的表演方式，精细的2D画面，唯美的原画，知名声优的精彩配音和精雕细琢的台词表现出了完美的演出效果，而樱庭的配乐则对烘托气氛起到了绝佳的煽情作用。迷宫和战斗部分音乐的激昂悲壮的电子乐与剧情和城镇部分的传统管弦交响乐的抒情洒脱形成了鲜明的对比，节奏迥然不同，风格上又浑然一体。《VP》的BGM将电子打击乐、摇滚和交响等多种风格完美融合在一起。樱庭统还在本作中首次尝试了民族乐风格的谱曲，海蓝的几首用三味弦演奏的冲绳风味十足的曲目尤其令人印象深刻，这也为日后的《BATEN KAITOS》奠定了坚实的基础。日本著名游戏杂志《FAMI通》的一位编辑甚至在个人评论中这样写道："《VP》的诞生使得樱庭统的超凡才华得以完美呈现，他现在几乎有着能和阪本龙一正面叫板的实力"。这句话虽然个人感情色彩有些重，但也从一个侧面也表现出了《VP》配乐的优秀程度。



●樱庭统个人档案

- 生日：1965年8月5日
- 生肖：蛇
- 星座：狮子座
- 血型：AB
- 爱好：旅游
- 最喜欢的颜色：水晶蓝
- 最喜欢的词：前进
- 最喜欢的地方：自然环境
- 梦想：
  - 制作自己的个人专辑
  - 设立自己的个人工作室
  - 周游世界（如果还有足够精力的话……）



↑《北欧战神传》的两张音乐专辑《Arrange Album》和《Voice Mix Arrange Album》。

"我认为《Valkyrie Profile Voice Mix Arrange Album》这张CD的独特风格是业界中首创的，而且这张CD的创意的确在当时很新鲜。不过在游戏中的经典台词中挑出1000个单词对我来说是非常困难的"——樱庭统

"《VP》的台词充满了黑暗和消极的气氛，我在完成这张CD后很长时间内都被沮丧的情绪所笼罩，甚至在深夜难以入睡。"——樱庭统

不仅是玩家对《VP》的配乐赞赏有加，樱庭本人对于这部作品也有着非同一般的宠爱。在日后他推出了两张《VP》的相关专辑，其中《Valkyrie Profile Arrange Album》是游戏中多首曲目的混音版CD，而《Valkyrie Profile Voice Mix Arrange Album》则不同于一般的音乐DRAMA，樱庭统创造性的在电子乐风格的曲风中加入了后期处理后的《VP》角色的经典台词，形成了别具一格的意识流表现手法。在之后推出的TRI-ACE作品音乐精选集和举办的音乐会中，《VP》的曲目都以重头戏的身份登场。



←《永恒传说》配乐显示出了成熟的曲风。

2000年的《永恒传说》是樱庭统作曲风格逐渐走向成熟时期的作品，曲风也变得更加灵活多变。对应游戏的世界观，樱庭为两个世界创作了不同风格的配乐。因费力亚世界的BGM多采用传统管弦乐风格，表现出自然生机盎然的气氛。赛雷斯迪亚世界的BGM则正好相反，以电子打击和电子摇滚为主，突出了一个阴暗冰冷工业发达的大陆。而驾驶飞空艇部分的大地图BGM则显现出了非同一般的洒脱和豪迈，给每一个玩过本作的玩家都产生了深刻的印象。因为《永恒》的剧情风格较为轻松的原因，剧情BGM的诙谐风格较《马里奥体育》系列有过之而无不及，部分恶搞迷宫幽默的BGM也表现出了非同一般的搞笑效果。不过，当初TRI-ACE在《VP》中奉龙殿和水中神殿等谜题较为复杂的迷宫特意选择了节奏较慢风格舒缓的配乐，但《永恒》中几个谜题繁琐到令人抓狂的迷宫却使用了快节奏的BGM，不免给人以浮躁的感觉，这恐怕只能"归功"于NAMCO的游戏制作部门和樱庭协助不力，人性化设定不足的原因了。

随着游戏界逐渐步入128位时代，樱庭的作品也开始越来越多地使用CD音轨进行创作。2002年的年末商战，TRI-ACE的《星之海洋3》和NAMCO的《宿命传说2》这两款PS2平台RPG大作纷纷宣布了以百万为目标的销售计划。在两部作品公布之后无论是TGS上二者展台的布置还是之后各自的新闻发布会都表现出了剑拔弩张的紧张气氛。然而，在临近年末商战时ENIX却宣布了《星海3》延期到次年春的消息，使得这场火药味



↑曾经陷入正面竞争的《宿命传说2》和《星之海洋3》。

十足的商战最终以一边倒的形式收场，不得不让不少坐山观虎斗的玩家和看客感到有点失望。

2002年末的《宿命传说2》依然继承了《永恒传说》电子摇滚乐和管弦乐并重的多样化风格，半年后的《星之海洋3》则回归了纯管弦乐的曲风,但其中也夹杂着JAZZ和RAP等多种流派。

从2002年开始樱庭统并不仅仅止步于游戏音乐的创作，也开始为其他厂商的作品进行混音工作。从世嘉的《梦幻之星在线一章&二章》，再到LEVEL-5的RPG作品《黑暗编年史》和《银河游侠》，都留下了樱庭统的足迹。这些作品中最有价值和纪念意义的莫过于2003年推出的《FC二十周年纪念混音特辑》（《Famicom 20th Anniversary Arrange Soundtracks》），在这张收藏价值极高的CD中，樱庭统对《超级马里奥》《耀西的饼干》《打气球》《银河战士》《马里奥医生》《赛尔达传说》等多款FC经典名作的BGM进行了混音，其独特风味和经典旋律想必能够引起那些经历过FC时代浪潮的老玩家的共鸣。

2003年，NAMCO为任天堂的NGC推出了两款RPG超大作造势，其中《仙乐传说》继续由吉积信的TALES STUDIO负责，《仙乐传说》的游戏标题中的“SYMPHONIA”在英文中原指中世纪传统的交响乐，而将“SYMPHONIA”作为游戏的标题也体现了本作对于音乐的重视。本作为樱庭统少有的“治愈系”作品，游戏中的曲目多以传统的钢琴和管弦乐作为主打，烘托出了浓重的宗教风格，曲目的旋律和节奏都比较舒缓柔和。曲风配合《仙乐》文艺复兴风格的独特世界观，使得整个作品具有了高度的统一美感，这也是很多玩家都认为《仙乐》是《传说》系列中音乐最强作的原因。另一款原创RPG作品《BATEN KAITOS》则由NAMCO的子公司Monolith software负责开发，协助开发的Tri-Crescendo则是于1999年成立的TRI-ACE分公司。Monolith的多数制作人员来自原SQUARE的诺亚制作小组，该小组的PS作品《异度装甲》在1996年几乎和第一开发组的《FF7》同时开发，由于《异度装甲》的剧情过于博大精深，制作周期和开发费用都超过了《FF7》。最终在1998年，SQUARE出于商业考虑原因将半成品的《异度装甲》推向市场。因为《异度装甲》糟糕的销量，SQUARE决定永远放弃续作开发计划。诺亚制作小组组长高桥哲哉原本打算把《异度装甲》打造成辉煌壮阔的五部曲，SQUARE高层的决策无疑是当头一棒。高桥愤然退出了SQUARE，投奔NAMCO并成立了子公司Monolith software。该社的第一部作品便是对应PS2的《异度装甲》真正意义上的续作《异度传说》。通过《异度传说》的开发工作，NAMCO认识了Monolith非凡的技术水平。因此在《异度传说·一章：善恶的彼岸》开发完成后，NAMCO立刻委托Monolith开始了《BATEN KAITOS》的开发工作。《BATEN KAITOS》是樱



↑NGC上的RPG大作《仙乐传说》。



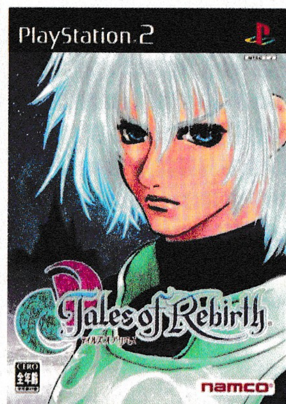
↑樱庭统个人音乐会的主题宣传图片。

樱庭统主要游戏配乐作品一览

年份	作品	机种	厂商
1995	《幻想传说》	SFC	TELENT-JAPAN
1995	《BEYOND THE BEYOND》	PS	CAMELOT
1996	《星之海洋》	SFC	TRI-ACE
1996	《光明圣炬》	SS	CAMELOT
1997	《大众高尔夫》	PS	CAMELOT
1997	《宿命传说》	PS	NAMCO
1997—1998	《光明力量3》	SS	CAMELOT
1998	《星之海洋2》	PS	TRI-ACE
1998	《幻想传说》	PS	NAMCO
1999	《马里奥高尔夫64》	N64	CAMELOT
1999	《马里奥高尔夫GB》	GBC	CAMELOT
1999	《北欧战神传》	PS	TRI-ACE
2000	《马里奥网球64》	N64	CAMELOT
2000	《马里奥网球GB》	GBC	CAMELOT
2000	《永恒传说》	PS	NAMCO
2000	《幻想传说·换装迷宫》	GBC	NAMCO
2001	《黄金太阳·开启的封印》	GBA	CAMELOT
2001	《星之海洋·蔚蓝星球》	GBC	TRI-ACE
2002	《TALES OF FANDOM VOL.1》	PS	NAMCO
2002	《黄金太阳·失落的年代》	GBA	CAMELOT
2002	《宿命传说2》	PS2	NAMCO
2002	《世界传说·换装迷宫2》	GBA	NAMCO
2003	《星之海洋3》	PS2	TRI-ACE
2003	《星之海洋3》	PS2	TRI-ACE
2003	《幻想传说》	GBA	NAMCO
2003	《仙乐传说》	NGC	NAMCO
2003	《马里奥高尔夫家庭版》	NGC	CAMELOT
2003	《BATEN KAITOS》	NGC	NAMCO/Monolith Software
2004	《星之海洋3·导演剪辑版》	PS2	TRI-ACE
2004	《马里奥高尔夫ADVACNE》	GBA	CAMELOT
2004	《马里奥网球GC》	NGC	CAMELOT
2004	《仙乐传说》	PS2	NAMCO
2004	《重生传说》	PS2	NAMCO
2005	《世界传说·换装迷宫3》	GBA	NAMCO
2005	《凡人物语》	PS2	TRI-ACE
2005	《永恒传说》	PSP	NAMCO
2005	《马里奥网球ADVANCE》	GBA	CAMELOT
2005	《深渊传说》	PS2	NAMCO
2006	《BATEN KAITOS 2》	NGC	NAMCO/Monolith Software
2006	《北欧战神传·蕾纳斯》	PSP	TRI-ACE
2006	《北欧战神传2·希尔梅里亚》	PS2	TRI-ACE
2006	《幻想传说·全程语音版》（预定）	PSP	NAMCO
2006	《宿命传说》（预定）	PS2	NAMCO
2006	《世界传说 光芒神话》（预定）	PSP	NAMCO
2006	《信赖铃音·肖邦之梦》（预定）	XBOX360	NAMCO/Monolith Software
2007	《宿命传说2》（预定）	PSP	NAMCO

庭统又一次大胆的突破，樱庭并没有单纯拘泥于自己擅长的巴洛克风格，而是全篇采用了大量传统民族乐器和电子弦乐器进行配乐，电子小提琴的运用更是堪称点睛之笔，这赋予了《BATEN KAITOS》独特的民族韵味。

2003年7月19日，在东京江东区的Zepp会展中心，樱庭举办了自己事业生涯中的第一次音乐会。会上的曲目全部以《星之海洋》系列和《北欧战神传》为主。这次音乐会不但使樱庭统名声大噪，其后还推出了相关CD和现场DVD等相关商品。



↑回归《宿命2》风格的《重生传说》。

在2004－2005这两年中，樱庭统在游戏作曲方面并没有多大发展。2004年末PS2的《重生传说》回归了《宿命传说2》的风格，而2005年的《深渊传说》则继续走《仙乐传说》的传统管弦交响乐的路线。《凡人物语》和《神话传说》这两部TRI-ACE和NAMCO的创新之作则由于作品风格和之前的系列作差别太大，并没有邀请樱庭统作谱曲工作。负责《凡人物语》作曲工作的是著名音乐人岩垂德行，《神话传说》的配乐工作则交给了日本国民交响乐团，樱庭统在这两部作品中只负责了主题曲的混音工作。在这两年间唯一称得上惊喜的作品反倒是口碑不佳的NGC游戏续作《BATEN KAITOS 2》，在这部作品中樱庭统将前作中的民族风格继续发扬光大，《Le ali del principio》一曲中的意大利语男童吟唱更是堪称神来之笔。


←个人音乐会上的樱庭先生。

2004年8月14日，时隔一年后，樱庭统举办了第二次音乐会，地点则搬到了原宿街的Astro会展中心。这次的音乐会除了《北欧战神传》和《星之海洋》系列之外，还加入了樱庭统最新的代表作《BATEN KAITOS》的曲目。值得一提的是,在这次音乐会中陪伴樱庭统多年的Korg CX-3合成器不幸坏掉了。当别人提到这件自己心爱乐器的损坏对他有何打击时，樱庭统也只能露出一丝苦笑作为答案。

2006年，《北欧战神传2：希尔梅里亚（Valkyrie Profile:Silmeria，以下简称VP2）》，一部颇具争议性的作品登陆了PS2。系统的大幅改变和剧情安排的失败使前作的FANS极为不满，樱庭统的配乐也受到了质疑。和前作重视旋律本身的电子交响风格不同，樱庭统在《VP2》中采用了了印象派的配乐手法配合传统交响风格，由于旋律本身不过关，《VP2》的音乐给人留下的印象相当模糊，也因此遭到了不少指责。事实上，《VP》和《VP2》的配乐风格不同并不全由游戏世界观和剧情风格决定，反而更多出于两作不同的叙事手法。《VP》所采用的舞台剧表现方式对配乐的要求并不高，而《VP2》则采用了业界主流的电影化过场动画，因此对于配乐的旋律就有了一定要求。换言之，《VP2》的配乐不佳在一定程度上是建立在烘托气氛和配合游戏本身的节奏所作的妥协与牺牲之上的。KONAMI知名游戏制作人小岛秀夫在制作《MGS2》的过场剧情中为了最大程度上配合Harry Willams的配乐，就采用了先行作曲，之后对剧本和镜头进行微调的方式来最大程度上配合音乐的气氛和节奏。在游戏电影化大潮向开发者大步迈进的同时，如何使配乐和游戏完美结合，变成了每一个制作人都要面临的严峻问题。

2005年7月，微软在日本召开的"XBOX峰会"上，BANDAI NAMCO GAMES曾表示正在集结《传说》系列的开发人员开发一款XBOX360平台的RPG游戏。2006年6月20日，BANDAI NAMCO GAMES在新闻发布会上不但公开了PSP和PS2平台上的四部《传说》作品，


→樱庭先生参与的首部Xbox360作品《肖邦之梦》。

神秘的“XBOX360平台RPG”也终于得以公开。

现场公布的《信赖铃音·肖邦之梦》作为NAMCO在X360上的首部RPG作品，具有异常豪华的制作阵容。制作人为负责过《传说》系列以及《BATEN KAITOS》系列的野口伸二，负责本作开发的小组依然是以《异度传说》和《BATEN KAITOS》闻名的Monolith Software（Tri-Crescendo负责协助开发工作）。本作的剧情以著名音乐家肖邦人生中最后的三小时中的梦境作为线索，勾勒出了一个介于现实和幻想之间的独特世界观。而在本作的音效阵容中，负责旁白部分配音工作的是日本著名演员森本治行。在游戏中多次出现的肖邦钢琴曲更是请来了肖邦钢琴大赛冠军得主Stanislav Bunin进行演奏。而在配乐制作人一栏中，我们终于见到了那个熟悉却又久违了的名字：樱庭统。

面对如此强大的制作阵容，我们没有理由怀疑《肖邦之梦》的成功。祝愿樱庭统能在这部文艺性质浓厚的作品中，谱写出一片新的天地，一段新的传奇。

后记：最初接触樱庭统的作品应该是PS上的《星之海洋2》，但真正被其才华所震撼的则是之后的《北欧战神传》和《仙乐传说》。樱庭统今天所获得的成就并不能仅仅归功于宇野正明和吉积信等伯乐的慧眼识英才，更多的在于他自己对于事业的不懈奋斗和努力。在和樱庭统有着密切合作关系的制作组中，无论是TRI-ACE，Monolith还是CAMELOT，都是在业界经历了风雨洗礼后方成大气的公司。也许他们为自己的梦想付出了很多，也许他们为自己的梦想放弃了很多，但他们不会回头，依然追逐着自己的梦想，这使得他们在日益商业化的日本游戏市场中显得更为难能可贵。正如同前HAL研究所灵魂人物樱井政博所说：带着梦想去飞翔，做自己想做的游戏。而陪伴他们一起追逐梦想,并将他们的梦想音符化的乐师,正是这位才华横溢的年轻人——樱庭统。


↑将在《肖邦之梦》中演奏钢琴曲的Stanislav Bunin大师。

本期赠品介绍

「北欧战神传2」原创音乐集
Valkyrie Profile Original Sound Track

2006年6月22日发售的《北欧战神传2·希尔梅里亚》是著名RPG游戏《北欧战神传》的正统续作。这款作品在画面表现和游戏系统上力求实现新的突破，成为年内最引人关注的PS2大作之一。关于这款作品的评价，请参看本期的“软件评论”栏目的相关文章（P16）。这款作品的配乐作曲依然由樱庭统先生担纲，很多具有传统交响乐风格的乐曲给玩家留下了深刻印象。本期附送的音乐CD中收录了游戏中的18首主要曲目。

曲名：	
Track 01、歪曲因果律之胎动	Track 10、吞噬一切的追忆
Track 02、A Stable Float	Track 11、回首即是愚行
Track 03、多重化背反	Track 12、创造的缠丝
Track 04、邻接的无限远	Track 13、Terrible Assault
Track 05、祸默的惊异	Track 14、深邃久远的摇曳
Track 06、迷走之信	Track 15、No Knowledge of Wisdom
Track 07、浅薄者的盲进	Track 16、The Enlarged Soul
Track 08、来自雾中的收获	Track 17、Gushed Gloom
Track 09、邪气与无悲的舞蹈	Track 18、How Wicked Ruler

「游戏批评」编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

●本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。

●一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。

●游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。

●文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。

●作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。

●作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

读者留言：

■请您写出对本刊的意见、感想以及今后的期望：

____

____

____

____

____

____

■请您谈谈对当前国内外游戏业界的看法：

____

____

____

____

____

____

欢迎您到次世代网络社区www.magiczone.cn，与我们一同畅谈游戏业界，交流游戏人生

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME